

**QUEM-Materialien**

**51**

**Nutzung und Ausbau von  
Innovationspotenzialen älterer Menschen  
durch die Entwicklung neuer Lern-,  
Tätigkeits- und Handlungsfelder**

**Jürgen Bewilogua, Herbert Grunau, Heinz Lohse, Jörg  
Knoll, Jürgen Salomon, Jana Schmidt**

**Berlin 2003**

## Impressum

Die Gestaltungsprojekt "Nutzung und Ausbau von Innovationspotenzialen älterer Menschen durch die Entwicklung neuer Lern-, Tätigkeits- und Handlungsfelder" entstand im Rahmen des Forschungs- und Entwicklungsprogramms „Lernkultur Kompetenzentwicklung“. Das Programm wird gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung sowie aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds.

Die Verantwortung für den Inhalt tragen die Autoren.

Projektnehmer: Mensch · Soziumfeld · Unternehmen (MSU) Leipzig e. V.

Projektteam: Prof. Dr. Jörg Knoll  
Prof. Dr. Heinz Lohse  
Dr. Jürgen Bewilogua  
Dr. Herbert Grunau  
Dr. Jürgen Salomon  
Jana Schmidt

Projektbetreuung: Dr. Sigrid Busch

Herausgeber: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche  
Weiterbildungsforschung e. V.,  
Projekt Qualifikations-Entwicklungs-Management,  
Storkower Straße 158, 10402 Berlin

Alle Rechte beim Herausgeber.

## Gliederung

O.	Einführung .....	3
1.	Beschreibung des Projektumfeldes .....	6
1.1.	Kurzporträt der Region Daten, Fakten, Menschen, Problemlagen .....	6
1.2.	Projektumfeld und Umfeldgeschehen .....	7
1.3.	Projektspezifische Voraussetzungen .....	8
2.	Kompetenzen und ihr Erwerb .....	11
2.1.	Zum Kompetenzbegriff.....	11
2.2.	Projektspezifische Anwendung des Kompetenzbegriffes .....	14
2.3.	Spezifische Tätigkeiten in den Teilprojekten und ihre Auswirkungen auf den individuellen Kompetenzerwerb.....	16
2.4.	Nachhaltigkeit der Kompetenzentwicklung .....	22
2.5.	Bewertung von Kompetenzprofilen (Ausblick) .....	23
3.	Gestaltungsprozesse in den Teilprojekten .....	25
3.1.	Entwicklungspartnerschaften an Schulen (Teilvorhaben 1).....	25
3.2.	Forschungs- und Entwicklungspartnerschaften im Projekt „Senioren-PC“ (Teilvorhaben 2) .....	41
3.3.	Zusammenwirken von Älteren und Jüngeren in gemeinsam interessierenden Alltags- und Lebensfragen und innerhalb von Projekten als Beitrag zur Entwicklung des Generationendialoges (Teilvorhaben 3) .....	56
4.	Übergreifende Erkenntnisse und Ergebnisse sowie nachhaltige Wirkungen .....	76
4.1.	Individuelle Ebene.....	76
4.2.	Organisationale Ebene .....	78
5.	Schlussfolgerungen für weiterführende Arbeiten zur Sicherung der Projekterfolge	80
5.1.	Handlungsbedarf zur Sicherung der Projekterfolge .....	80
5.2.	Perspektiven und Weiterentwicklungsmöglichkeiten .....	82
5.3.	Weiterführende Forschungs- und Gestaltungsansätze Erhaltung und Reanimation von Innovationspotenzialen Älterer in der Informationsgesellschaft.....	85

## O. Einführung

### ***Ziele des Gestaltungsprojektes***

Unsere Gesellschaft steht zunehmend im Zeichen eines demographischen Wandlungsprozesses. Die Bewältigung dieser Entwicklung einer alternden Gesellschaft stellt eine hochaktuelle Herausforderung an Politik, Staat und Wirtschaft dar. Diese betreffen

- sowohl die Entwicklung künftiger Formen und Muster von Erwerbstätigkeit,
- als auch die Förderung des Generationendialogs und von Generationen-Solidarität als Beitrag zur gesellschaftlichen Integration Älterer.

Das Projekt entwirft und erprobt Modelle, wie durch Bildung, Beratung und Tätigsein die Lebensplanung und -gestaltung im höheren Lebensalter bereichert und mit der Entwicklung von Gesellschaft und Erwerbstätigkeit verknüpft werden kann.

Ziel des Gestaltungsprojektes ist

- die Entwicklung und Erprobung von Formen des individuellen (handlungs- und tätigkeitsbezogenen) Lernens Älterer und des generationenübergreifenden Transfers von Erfahrungswissen und
- die Installation von dauerhaften und sich zunehmend selbst tragenden Handlungs- und Organisationsformen generationenübergreifender Lern- und Unternehmensaktivitäten.

Das Projekt verbindet dabei drei **Teilvorhaben**:

1. Die Vermittlung von Kompetenzen und Erfahrungswissen innerhalb von Entwicklungspartnerschaften zwischen Alt und Jung an Schulen (Schülerfirmen)
2. Die Erschließung neuer Tätigkeits- und Handlungsfelder durch die Einbindung von Senior(inn)en in Forschungs- und Entwicklungsvorhaben im IT-Bereich (Gestaltung des Senioren-PCs in Zusammenarbeit mit der Firma Lintec-Information Technologies AG)
3. Zusammenwirken von Älteren und Jüngeren in gemeinsam interessierenden Alltags- und Lebensfragen und innerhalb von Projekten als Beitrag zur Entwicklung des Generationendialogs

### ***Verbindungslinien zwischen den Teilprojekten und angestrebte Wirkungen***

Mit dem Projekt wurde ein **kompetenzorientierter Ansatz** verfolgt, der durch die generationenverbindende Gestaltung von **Lernen** und **Tätigsein** den Fokus sowohl auf den **Erwerb**

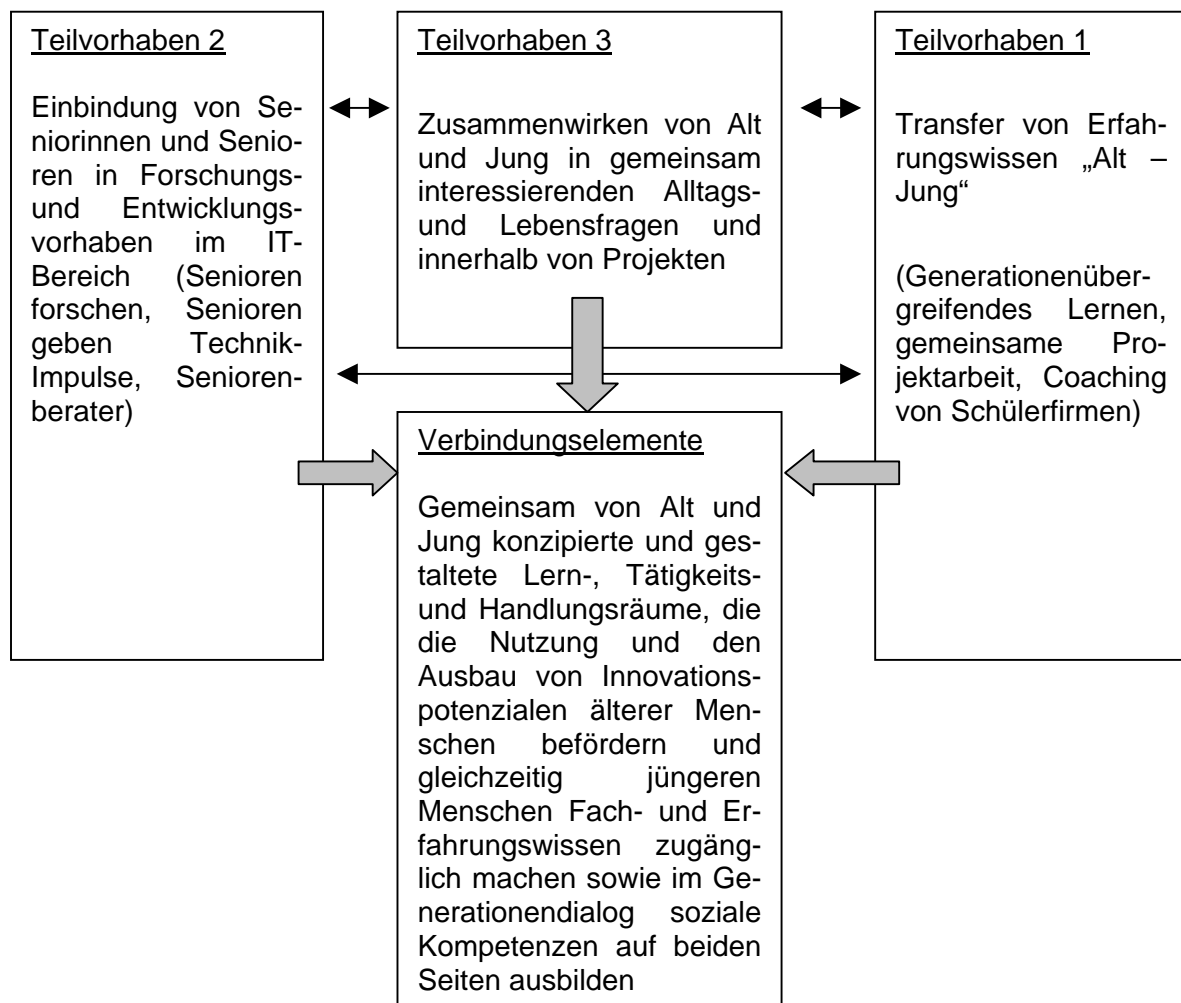
als auch auf den **Erhalt** und **Ausbau von Kompetenzen** bei Jung und Alt (siehe auch Pkt. 2) gelegt hat.

Zentrales, die Teilvorhaben verbindendes Element der Gestaltung war dabei die handlungs- bzw. tätigkeitsbasierte Entwicklung – im Sinne von aktiver Nutzung und zielorientierten Ausbau von Innovationspotenzialen älterer Menschen.

In diesem Sinne wurde versucht, im Zusammenwirken von Alt und Jung

- Erfahrungswissen Älterer über die Gründung und den Betrieb von Unternehmen zielgerichtet für Schülerfirmen verfügbar und
- kreative und innovative Potenziale älterer Menschen im technologischen Entwicklungsvorhaben „Senioren-PC“ nutzbar zu machen sowie
- Themen des Alltages und der Lebensführung/-gestaltung im Seniorenalter in gemeinsam von Jung und Alt gestalteten Projekten aufzugreifen.

Folgendes Schema soll diesen Ansatz verdeutlichen:



Der die Teilvorhaben integrierende Ansatz zeigt sich sowohl in der generationenverbindenden Lern- und Handlungsphilosophie als auch in der Sicht, Herausforderungen neuer technologischer Entwicklungen sowie Problemlagen und Themen des Alltages und der Lebensgestaltung miteinander zu koppeln.

Entscheidend für die Qualität und die Nachhaltigkeit von Ergebnissen ist dabei, inwiefern es gelingt, selbstbestimmtes, aktives Handeln in der Auseinandersetzung mit aktuellen Themen und Ideen zu befördern.

In dem gewählten komplexen Projektansatz ist die Chance zu sehen, nachhaltige Wirkungsketten zum Erwerb, Erhalt und Ausbau von Kompetenzprofilen zu generieren.

Dies sowohl – und hier im Mittelpunkt stehend – was die Potenziale älterer Menschen und der Erhalt ihrer Fähigkeiten zu einer aktiven Teilnahme an wirtschaftlich und gesellschaftlichem Leben betrifft, als auch hinsichtlich einer generationenverbindenden Dialogfähigkeit, die Verständnis und Miteinander erzeugt und jüngeren Menschen Erfahrungs- und auch Fachwissen verfügbar macht.

## **1. Beschreibung des Projektumfeldes**

### **1.1. Kurzporträt der Region**

#### **Daten, Fakten, Menschen, Problemlagen**

Das Projekt ist ausgerichtet auf die Großstadtregion Leipzig.

Das Stadtgebiet umfasst nach der Eingemeindung im Jahr 1999/2000 eine Fläche von 29.754 ha.

In 10 Stadtbezirken (dar. 63 Ortsteilen) leben derzeit insgesamt 493.208 Einwohner (Stand 2000), davon 237.986 männliche und 255.222 weibliche.

Ein Vergleich mit dem Jahr 1988 (700.000 Einwohner) ergibt einen „Einwohnerverlust“ von fast 30 %. Ursachen dafür sind vornehmlich in der Abwanderung vor allem junger Menschen in Regionen mit einem besseren Arbeitsplatzangebot, im Geburtenrückgang sowie in Umzügen in die ländlichen Randgebiete zu sehen. Die Eingemeindung brachte zwar einen Einwohnerzuwachs, ändert das Bild aber im Grunde nur statistisch. Die Folge dieser Entwicklungen ist, dass der demografische Wandlungsprozess in Leipzig, wie auch in anderen Regionen Ostdeutschlands, viel stärkere Spuren einer zunehmenden Überalterung aufweist als in den anderen Regionen Deutschlands.

Im Jahr 2000 waren folgende Anteile älterer Menschen an der Gesamteinwohnerzahl feststellbar:

50-55 Jahre	28.347
55-60 Jahre	35.337
60-65 Jahre	38.880
65-70 Jahre	27.915
70-75 Jahre	23.137
über 75 Jahre	ca. 38.000

Im engeren Betrachtungsfokus vornehmlich noch aktiver Menschen über 50 sind also etwa 150.000 Einwohner, das sind über 30%.

Die Situation in Leipzigs „Seniorenlandschaft“ ist geprägt durch eine Vielzahl von Möglichkeiten für Ältere, gemeinsam mit ihren Altersgenossen aktiv am gesellschaftlichen Leben der Stadt teilzunehmen. Es gibt neben den zwei größten Organisationen (Graue Löwen, Aktive Senioren) viele kleine Vereine, Initiativen, Clubs etc.

Die Kommune hat eine Seniorenbeauftragte bestellt, ein Seniorenbeirat vertritt die Interessen älterer Menschen auf kommunaler Ebene.

Wenig ausgeprägt, bei genauerer Betrachtung aber durchaus als eine relevante Interessen- und Bedarfslage älterer Menschen feststellbar, sind bisher generationenverbindende Initiativen und Vorhaben.

## **1.2. Projektumfeld und Umfeldgeschehen**

Leipzig ist eine Stadt mit einer hohen Altersstruktur. In Leipzig lag der Anteil der über 60-jährigen Bevölkerung 1999 bei 25,3%.

Der Anteil der Bevölkerung in dieser Altersgruppe wurde für 1998 für die Bundesrepublik insgesamt mit 22,4% angegeben. Zählt man die Bevölkerung ab 55 Jahre dazu, so umfasst die Gruppe ein Drittel aller Leipziger. Damit wird deutlich, dass in Leipzig für die Anteile der Bevölkerung ab 60 Jahre bereits Werte erreicht werden, die für die gesamte Bundesrepublik erst für die Jahre nach 2005 prognostiziert werden. (Senioren 2000 in Leipzig, S. 5)

Diese demographische Struktur ist als Aufforderung zum Handeln zu sehen.

- Zum einen geht es darum, auf die Lebenssituation und die Bedürfnisse der Menschen im höheren und hohen Lebensalter angemessen zu reagieren.
- Zum anderen gilt es, die Lebenserfahrung und das Lebenswissen dieser Generationen nicht nur zu bewahren, sondern in eine lebendige Gestaltung der Gegenwart einzubringen.

Bildungsangebote sind für ältere Bürger und Bürgerinnen sinnvoll, weil sie Möglichkeiten der Einbindung in eine Gemeinschaft, in eine Gruppe bieten und so der mit zunehmenden Alter auftretenden Vereinsamung entgegenwirken. Mit regelmäßigen Angeboten kann man zur Strukturierung des Alltags beitragen, was besonders für ältere Menschen, die keine regelmäßigen Verpflichtungen haben, von besonderer Bedeutung ist. Die Mitwirkung von Seniorinnen und Senioren in Verbänden und Vereinen ist in den vergangenen Jahren gestiegen. Damit verbunden sind auch soziale Integration, sinngebende Betätigung im Alter, sozialer Kontakt und Informiertheit. Es ist deshalb sehr wichtig, Seniorenprojekte zu erhalten und zu fördern. Nach wie vor stellt die Familie das Hauptpotenzial an Hilfe und Unterstützung für ältere Bürger. Dem Ausbau außerfamiliärer sozialer Netze kommt aber insbesondere unter dem Aspekt der zukünftigen Entwicklung der Familien eine große Bedeutung zu. (Senioren 2000 in Leipzig, S. 7 und S. 66)

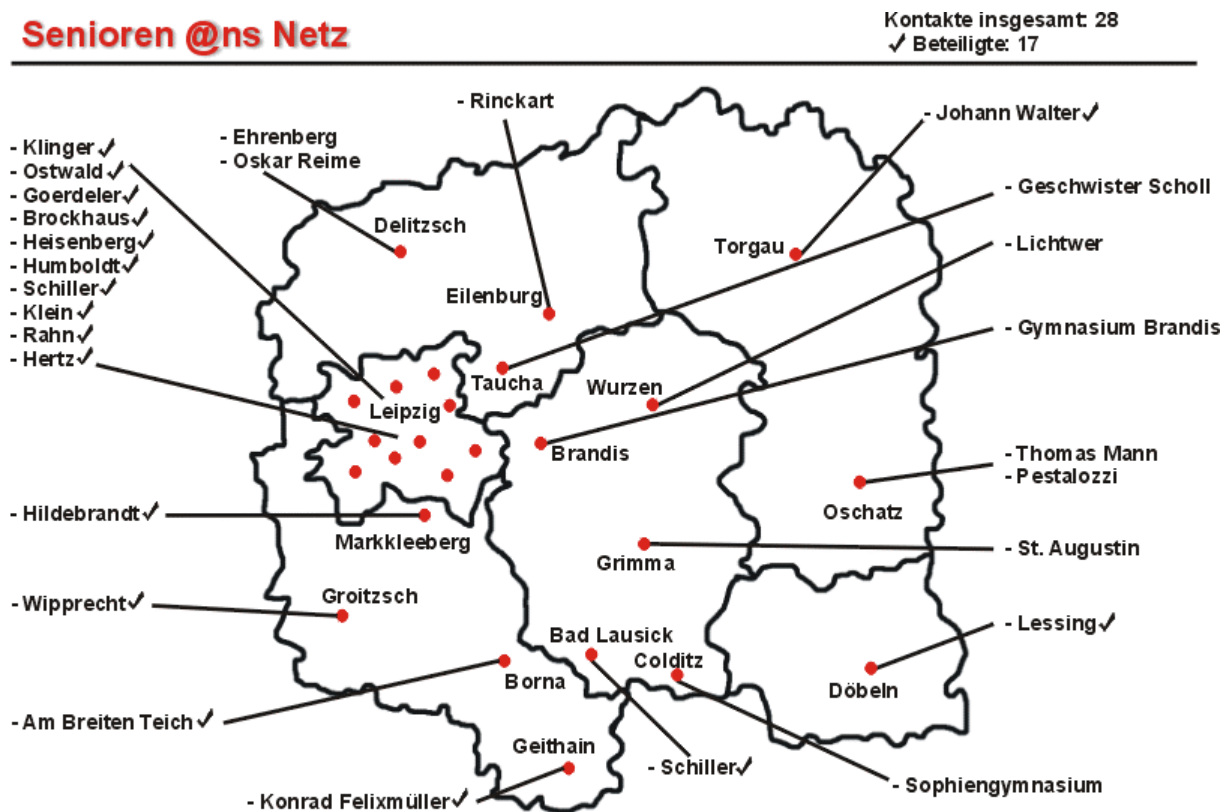


Bildung und Lernen in generationenübergreifenden Arrangements kommt hierbei besondere Bedeutung zu. Es bereichert nicht nur die Sichtweise und Persönlichkeitsentwicklung der Beteiligten, sondern stärkt mittel- und langfristig die Solidarität zwischen den Generationen, die angesichts der demographischen Entwicklung von herausragender Zukunftsbedeutung sein wird.

### 1.3. Projektspezifische Voraussetzungen

Ausgehend von der vorstehend geschilderten generellen Situation wurde bei den Teilvorhaben auf unterschiedlichen Ausgangssituationen aufgebaut.

Entwicklungspartnerschaften an Schulen aufzubauen, die Schülerfirmen eine wirksame Hilfe im Prozess des Aufbaus und des Betriebs sein sollten (**Teilvorhaben 1**), basierte auf dem im Rahmen des Projektes „Lernen im sozialen Umfeld“ bereits 1997/98 begonnenen Projektes „Senioren ans Netz“ (S@N). Im Zeitraum bis Ende 2000 wurde S@N an 10 Schulen allein im Stadtgebiet von Leipzig eingeführt, darüber hinaus auch an anderen Standorten des Regierungsbezirkes Leipzig etabliert bzw. angeschoben (siehe auch nachfolgendes Bild).



Die für die Projektdurchführung erforderlichen Instrumente und Handreichungen (Handbuch, Lehr- und Lernhilfen etc.) waren aber nicht hinreichend, um eine eigenständige Projektdurchführung durch die Schulen zu ermöglichen. Der Aufwand für Beratung und Betreuung wuchs an, war letztlich kaum noch zu bewältigen. Daraus entstand Mitte 2000 die Projektidee, Schülerfirmen für das S@N-Projekt zu gründen und in diesem Prozess das Erfahrungs- und Fachwissen Älterer als „Entwicklungspartner“ und Berater einzubringen. Damit sollte eine eigenständige Projektdynamik auf den Weg gebracht werden, die das Weiterbestehen von S@N über Schüलगenerationen hinaus ermöglichen sollte.

Ebenfalls aus dem Projekt S@N erwuchs die Idee für einen „seniorengerechten Personalcomputer“. Durch projektbegleitende Gespräche, insbesondere aber durch die Ergebnisse der Begleitforschung war erkennbar geworden, dass ein großer Teil älterer Menschen durchaus Probleme mit der Handhabung der komplizierten, funktionsüberladenen Hard- und Software hatte.

Daraus entstand die Idee, etwas „Einfacheres“ zu entwickeln, den „Senioren-PC“. Dabei sollte etwas bislang in FuE-Projekten kaum Übliches erprobt werden. Die potenziellen Kunden/Nutzer dieses PC sollten in den Entwicklungsprozess aktiv einbezogen werden, um zu verhindern, dass wieder einmal an den Bedürfnissen und Fähigkeiten der Kunden vorbei entwickelt wird.

Ausgehend von dieser Situation wurde das **Teilvorhaben 2** konzipiert. In der Lintec-Information Technologies AG in Leipzig-Taucha wurde ein potenter Partner gefunden. Senior(inn)en und Senioren mit Interesse an einer Zusammenarbeit fanden sich ebenfalls, die meisten davon waren durch die Teilnahme am S@N-Projekt bereits auf den „Geschmack“ gekommen. Ein Teil von ihnen wurde neben dieser Art innovativer Tätigkeit auch als Senior-Experten für die Beratung von S@N-Schülerfirmen gewonnen.

Die Voraussetzungen für das **Teilvorhaben 3** stellten sich wie folgt dar:

Der Lehrstuhl für Erwachsenenbildung baute seit längerem ein Netz von Aktivitäten auf, die den Generationendialog stärken und voranbringen sollen. Dazu gehörten:

- einzelne Projekte  
(z. B. der „Treffpunkt der Generationen“ im Rahmen des Internationalen Jahres der Senioren“ 1999, die Produktion eines Videofilms „Älterwerden in Leipzig“ oder das „Filmcafé“)
- Langzeitaktivitäten  
(z. B. das „Erzählcafé“ seit 1997)
- Partnerschaftsveranstaltungen, in denen bewusst Ältere und Jüngere miteinander ins Gespräch gebracht werden

(z. B. die Aktionsseminare „Damals, heute – Heute, damals“ im Jahre 2000 in Zusammenarbeit mit den „Grauen Löwen e. V.“ oder „Schauplatz Heimat“ im Jahre 2001 in Zusammenarbeit mit dem Schauspiel Leipzig)

- Gesprächsforen mit Multiplikatoren aus dem Seniorenbereich

(z. B. die „Spinnstube“, eine Reihe von Planungsgesprächen mit Repräsentanten Leipziger Senioreninitiativen).

Hervorgehobene Gelegenheiten wurden gezielt genutzt, um die Leitidee eines generationenübergreifenden Lerntransfers in der Öffentlichkeit zu artikulieren; das geschah z. B. bei der Festveranstaltung aus Anlass des 20-jährigen Bestehens des Seniorenkollegs der Universität Leipzig im Leipziger Gewandhaus durch den Vertreter des Bundesministeriums für Familie, Frauen, Senioren und Jugend, Herrn Tack.

Alle Aktivitäten des Lehrstuhls richten sich daran aus, bereits vorhandene Netzwerke, Kooperationsstrukturen und thematischen Plattformen zu nutzen, um von da aus Generationendialog und intergenerativen Lerntransfer zu profilieren. Das Projekt, über das hier berichtet wird, ermöglicht hier einen bedeutenden „Schub“ in Richtung verstärkter Wirkung, Ausbreitung angemessener Aktions- und Handlungsformen und öffentlicher Wahrnehmung.

## 2. Kompetenzen und ihr Erwerb

### 2.1. Zum Kompetenzbegriff

Der Begriff „Kompetenz“ kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Diese ist nicht uninteressant, es verbietet sich aber an dieser Stelle, sie ausführlich darzustellen. Letzten Endes geht er auf das lateinische "competentia" zurück, was soviel heißt wie „Zusammenkunft“, „Übereintreffen“ und vom Verb "competere" abstammt. Die römischen Rechtsgelehrten gebrauchten nur das Adjektiv "competens" im Sinne von „zuständig“, „befugt“, „rechtmäßig“. In Johann Heinrich Zedlers Universallexikon von 1753 (68 Bände!) werden die Begriffe "competentia" und Kompetenz schon in Richtung der heutigen Wortbedeutung verwandt. Seit damals sind Kompetenz, Kompetenzstreit und Kompetenzkonflikt mit der Ausdifferenzierung einer arbeitsteiligen und funktionalen Gesellschaftsorganisation verbunden. In der Folge der Völkerschlacht von Leipzig und der Entstehung der europäischen Nationalstaaten seit etwa 1817 wurde der Kompetenzbegriff auch im Sinne von Rechten und Pflichten eines Staatsorgans im Deutschen Bundesstaatsrecht angewendet.

Im Staatsrecht bedeutet Kompetenz demnach die Zuständigkeit oberster Staatsorgane und nachgeordneter Behörden, Anstalten und Körperschaften bei der Erfüllung öffentlicher Aufgaben und der Ausübung hoheitlicher Befugnisse. Diese Seite des Begriffes klingt noch heute in der *Richtlinienkompetenz* des deutschen Bundeskanzlers an, der nach Art. 65 GG gegebenen Berechtigung, die Richtlinien der Regierungspolitik zu bestimmen.

Welche Definitionen des Begriffs „Kompetenz“ unterscheidet man heute?

**Allgemein** bedeutet es einerseits **Vermögen, Fähigkeit**, andererseits **Zuständigkeit, Befugnis** (für Gesetzgebung, zur Verwaltung, für fachliche Fragen usw.).

In der **Biologie** versteht man unter Kompetenz die Fähigkeit eines tierischen oder pflanzlichen Organismus, eine bestimmte Entwicklungsreaktion einzuleiten.

In der **Motivationspsychologie** bezeichnet das Kompetenz-Konzept (nach R. White) Ergebnisse von Entwicklungen grundlegender Fähigkeiten, die weder genetisch angeboren, noch das Produkt von Reifungsprozessen sind, sondern vom Individuum selbst hervorgebracht wurden.

In der **Kommunikationswissenschaft** (Richtung Linguistik N. Chomskys) bedeutet Kompetenz die (idealisierte) Fähigkeit von Sprechern und Hörern, mittels eines begrenzten Inventars von Grundelementen und Kombinationsregeln eine unbegrenzte Anzahl von Sätzen bilden und diese verstehen zu können sowie über die sprachliche Richtigkeit von Äußerungen zu entscheiden.

Für unser Thema „Nutzung und Ausbau von Innovationspotenzialen älterer Menschen ...“ also in Richtung der Sozial-, Erziehungs- und Arbeitswissenschaften bedienen wir uns des obengenannten allgemeinen Kompetenzbegriffs, schärfen ihn aber aus, indem wir zwischen verschiedenen Kompetenzarten unterscheiden: Man spricht von **Kernkompetenzen** (zuweilen auch als Schlüsselqualifikationen bezeichnet) als einem Bündel von Fähigkeiten, Qualifikationen, Beherrschung von Wissensbeständen, Handlungsmustern und modernen Medien, die jeder benötigt, der in der modernen Arbeitswelt erfolgreich bestehen will. Dabei unterscheidet man zwischen *allgemeinen* und *fach- oder berufsspezifischen Kernkompetenzen*. Allgemeine Kernkompetenzen sind z. B.

- Beherrschung der Muttersprache in Schrift und Rede
- Beherrschung multimedialer Techniken
- Abstraktes und logisches Denken

(Diese drei bezeichnet man zuweilen auch als Basiskompetenzen)

- Systemdenken
- Lernbereitschaft und Lernwillen für Neuerungen
- Kreativität
- Kommunikationsvermögen
- Teamwork
- Mobilität (hinsichtlich Beweglichkeit als auch Akzeptanz neuer Verfahren).

Unabhängig davon gliedert man den Begriff der Kompetenz bezüglich der *Haupt Einsatzgebiete* in

- (1) **Sach- oder Fachkompetenz**, die Fähigkeit, Wissen auf einem bestimmten Fachgebiet zu besitzen, es anzuwenden und auf neue Problemlagen zu beziehen, sowie Entscheidungen begründen und verantwortungsbewusst treffen zu können.
- (2) **Methodenkompetenz**, die Fähigkeit, Arbeitstechniken, Verfahrenweisen und Lernstrategien zu kennen und sachgerecht, situationsgerecht sowie zielgerichtet zur Lösung von Problemen anwenden zu können.
- (3) **Soziale Kompetenz**, die Fähigkeit in Gruppen miteinander lernen, arbeiten und leben zu können, den anderen Menschen als Persönlichkeit wahrzunehmen, zu achten, mit ihm zu kommunizieren und zu kooperieren sowie Verantwortung für ihn und mit ihm übernehmen zu können. Es schließt das Vermögen ein, sich in die Probleme und Verständnisschwierigkeiten des anderen hineinzusetzen, andere Meinungen und Wertevorstellungen zu ertragen oder zu übernehmen sowie Konflikte friedlich und einvernehmlich zu lösen.
- (4) **Personale Kompetenz**, Fähigkeit, Leitungs-, Beratungs-, Vermittlungs- oder Dienstleistungsaufgaben anderen Menschen gegenüber verantwortungsbewusst übernehmen und erfüllen zu können.

- (5) **Kommunikationskompetenz**, die Fähigkeit sich in Wort, Bild und Rede mit anderen Menschen austauschen, sie und ihren soziokulturellen Hintergrund zu verstehen und Aufgaben bzw. Probleme gemeinsam lösen zu können.
- (6) **Sprachkompetenz**, die Fähigkeit, Fremd- und/oder Kunstsprachen (z. B. Programmiersprachen) zu erlernen, zu beherrschen und situationsgerecht anwenden zu können.
- (7) **Medienkompetenz**, die Fähigkeit, moderne Medien und deren Möglichkeiten zu kennen, sich auf sie einzustellen und diese effizient und effektiv zu nutzen. Dazu gehören neben den Bedienfähigkeiten, dem Wissen über grundlegende Konzepte der Medien auch Hintergrundwissen zum kritischen Umgang mit diesen.  
Medienkompetenz schließt ein zu wissen, wann es Zeit ist, auszuschalten und sich anderen Dingen des Lebens zuzuwenden.
- (8) **Selbstkompetenz**, die Fähigkeit, seine eigenen Möglichkeiten und Stärken zu kennen, zu erproben und diese situations- und aufgabengerecht einsetzen zu können.






















Des Weiteren kann man definieren

- *Lernkompetenz*
- *Denkkompetenz*
- *Wissenschaftstheoretische Kompetenz*
- *Ethische Kompetenz*
- *Interkulturelle Kompetenz*
- *Gesundheitskompetenz*
- *Umweltkompetenz.*

Welche Bedeutung wesentliche der obengenannten Hauptkompetenzen für die Zukunft haben, geht aus einer DELPHI-Befragung 1997/98 von Infratest Burke (veröffentlicht 1998) eindrucksvoll hervor.

## Wichtigkeit von Kompetenzen im Jahr 2020

Rangplätze und Mittelwerte einer Punktbewertung

	Schulische/Allgemeine Bildung	Berufliche Bildung	Hochschulbildung
<i>Lerntechnische / lernmethodische Kompetenz</i>	Platz 1 (2,38) 	Platz 2 (2,26) 	Platz 2 (2,17) 
<i>Spezifische Fachkompetenz</i>	Platz 6 (1,47) 	Platz 1 (2,58) 	Platz 1 (2,80) 
<i>Psycho-soziale (Human-) Kompetenz</i>	Platz 2 (2,36) 	Platz 3 (2,16) 	Platz 4 (1,89) 
<i>Fremdsprachenkompetenz</i>	Platz 3 (2,30) 	Platz 4 (1,84) 	Platz 3 (1,91) 
<i>Medienkompetenz</i>	Platz 4 (1,61) 	Platz 5 (1,57) 	Platz 6 (1,38) 
<i>Interkulturelle Kompetenz</i>	Platz 5 (1,48) 	Platz 6 (1,23) 	Platz 5 (1,46) 
<i>Sonstige Kompetenzen</i>	Platz 7 (0,39) 	Platz 7 (0,38) 	Platz 7 (0,39) 

DELPHI-Befragung 1997 / 98 HK © Infratest Burke Sozialforschung 1998

### 2.2. Projektspezifische Anwendung des Kompetenzbegriffes

Kompetenzerwerb geschieht in der Tätigkeit. Dabei darf man bei älteren Menschen davon ausgehen, dass sie sich im Laufe ihres Arbeitslebens auf bestimmten Gebieten viel Wissen, Erfahrung und Kompetenzen angeeignet haben. Es gilt, diese Schätze offenzulegen, an Bekanntes und Beherrschtes anzuknüpfen und Neues hinzutreten zu lassen.

Mit der Etablierung alltagstauglicher und weltweiter Informations- und Kommunikationsnetze wird immer deutlicher, dass die Aneignung und Beherrschung von Arbeitsweisen und Handlungen, die mit der Kernkompetenz <Multimedia> im Zusammenhang stehen, von immantenter Bedeutung für die Menschen werden, da die modernen Medien eine Veränderung im Gesamtsystem der gesellschaftlichen Kommunikation mit sich bringen, die ähnlich nachhaltig sein wird wie die Verbreitung des Buchdrucks (vor mehreren 100 Jahren) oder die des Telefons (im vergangenen Jahrhundert).

Neben die bestehenden Basiskompetenzen oder Kulturtechniken Sprechen, Schreiben, Lesen, Rechnen tritt gleichberechtigt und ebenso relevant der Umgang mit Automaten, Handys, Personalcomputern. Dabei geraten aber soziale und personale Kompetenzen keinesfalls in den Hintergrund, im Gegenteil, sie erfahren oft eine Aufwertung.

Ausgangshypothese 1:

Ältere Menschen eignen sich neue Kern- und Fachkompetenzen besonders gut beim generationsübergreifenden Lernen an. Hohe Motivation, Freude an der Arbeit und das Spannungsfeld zwischen den Generationen beflügeln den Lernerfolg. Die soziale Kompetenz wird nachhaltig gestärkt.

Kompetenzentwicklung als Bildungsziel auch für den älteren Menschen erweitert dessen Handlungsspielraum im kognitiven, rationalen, emotionalen und motorisch-körperlichen Bereich. Förderung von Kompetenz bedeutet in der Praxis:

Anbieten von Lernmöglichkeiten, Schaffung von Arbeitsräumen, in denen sich die Lernwilligen frei entfalten können, Vermitteln von Einsichten, Eröffnen von Erkenntniswelten, in denen sich die Senioren dann für spezifische Teilgebiete, die ihnen besonders liegen, entscheiden können.

Förderung von Kompetenz im Alter bedeutet aber auch:

gemeinsame Bearbeitung von Projekten, Herausarbeiten von Verbesserungen, ja möglicherweise von Innovationen an Instrumenten, Geräten oder Arbeitsabläufen, wie es in einem unserer Teilprojekte bezüglich der Hardware- und Software-Entwicklung am Personalcomputer tatsächlich gelang.

Vor dem Hintergrund der wirtschaftlichen Transformationsprozesse im Zusammenhang mit Globalisierungs- und Individualisierungstendenzen, die auch mit einem tiefgreifenden Wandel von Orientierungsmustern und Wertmaßstäben verbunden sind, pendelte sich die erwachsenenpädagogische Diskussion in letzter Zeit zunehmend auf den Begriff des „**Erlernens von Kompetenzen**“ ein.

Lernen beim Erwachsenen kann sich heute weniger denn je auf die traditionellen Formen der Wissensvermittlung in institutionellen Weiterbildungsmaßnahmen beschränken. Notwendig ist vielmehr ein neues *Konzept des lebenslangen Lernens*, welches

- auf einem erweiterten Lerninhaltsverständnis beruht und nicht nur Wissen, sondern auch die Erfahrung, das Können und sogar das Werten mit in die Realisierung von Erwachsenenlernprozessen einbezieht,
- die traditionellen Begrenzungen der Lernorte sprengt und auch das institutionelle Lernen (z. B. im Club oder autodidaktisch) ermöglicht, fördert und unterstützt und schließlich

nicht nur das Lernen von Individuen sondern auch das Lernen von Gruppen, Organisationen oder anderen gesellschaftlichen Einheiten ermöglicht.



Welche Kompetenzbereiche haben nun durch Tätigkeiten im sozialen Umfeld eine herausragende Entwicklung erfahren?

Für alle drei Teilprojekte sind es vor allem die vier Haupt-Kompetenzbereiche

- Fachkompetenz
- Methodenkompetenz
- Personalsoziale Kompetenz
- Kommunikative Kompetenz,

in denen Kompetenzentwicklung in beobachtbarer Weise festgestellt werden konnte.

### 2.3. Spezifische Tätigkeiten in den Teilprojekten und ihre Auswirkungen auf den individuellen Kompetenzerwerb

Hier sollen vor allem die Tätigkeiten der Projektteilnehmer herausgestellt werden, bei denen nachweisbar eine Kompetenzentwicklung stattfand. Um das Ganze überschaubar zu halten, entschieden wir uns für die Darstellung in Form einer Matrix, um im Zusammenhang zeigen zu können,

- welche **Arten von Tätigkeiten** (Matrixfelder) ausgeführt bzw. weiterentwickelt wurden, um
- auf bestimmten **Handlungsfeldern** (Eingangsspalte)
- **Kompetenzen** in den vier genannten Hauptkompetenzbereichen **auszubilden oder aus zuschärfen**.

Handlungsfelder	Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	<b>durch Tätigkeiten</b> (bezüglich der Handlungsfelder)			
Können				
Erfahrung				

Zu Teilprojekt 1 **Entwicklungspartnerschaften an Schulen – Senioren/Experten**

Handlungsfelder	Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	Erwerb von Kenntnissen im Bereich Computer-Hard- und Software – sowie von Internetanwendungen auf den verschiedensten Gebieten; Erweiterung bisherigen Wissens auf Spezialgebieten der Unternehm-	Didaktisch-methodische Verfahren zur Wissensvermittlung bei Älteren untereinander und gegenüber Jüngeren. Erschließen neuer Wissensquellen	Miteinander lernen und füreinander lehren	Informativen und ökonomischen Wissensaustausch (Kürze und Prägnanz) pflegen
Können	Umgang mit komplizierter Computertechnik; Einbringen im Erwerbsleben erworbener Kenntnisse und Fertigkeiten	Bewusstes Einsetzen von im Berufsleben gewonnenen Fähigkeiten. Selbststeuerung qualifizieren	Teamarbeit pflegen. Sich wechselseitig helfen können	Miteinander sachlich-fachlich reden können ohne das Mitmenschliche zu vernachlässigen
Erfahrung	Einsetzen bisher gewonnener Kenntnisse und Erfahrungen nach kritischer Selbstprüfung	Positive und teils auch negative Rückmeldungen bei der Vermittlung – hier in Lehr- und Lernsituationen – verarbeiten	Umgang mit Jüngeren zum Nutzen beider Seiten entwickeln. Einordnung individueller Erfahrungen in soziale Zusammenhänge	Einbringen der Methoden und Vorgehensweisen früherer Lehrer, Dozenten etc.

Handlungsfelder	Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	Aneignen und Erweitern von Wissen auf den Gebieten Computer und Internet. Unternehmensgründung, -planung, -führung. Wissenserwerb in Komplexen, die von Experten in Seminaren angeboten werden	Erlernen von didaktisch-methodischen Verfahren zur Vermittlung von Lerninhalten sowie zur Ausprägung und Anwendung von Know-how im Umgang mit modernen Medien. Selbstständiges Einarbeiten in pädag.-psychol. Zusammenhänge des Lehrens und Lernens unter gew. didakt. Hilfestellung durch Experten	Erlernen der Kommunizierbarkeit von Zusammenhängen zwischen Mensch und Technik, zwischen Jüngeren und Älteren	Formulieren von komplizierten Zusammenhängen zwischen technischen Möglichkeiten und individuellen Bedürfnissen
Können	Vollständig und umfassend angeeignete Lerninhalte methodisch-didaktisch so zu vermitteln, das sie von Älteren bewusst aufgenommen und verstanden werden		Ich-Findung, Selbstbetätigung und -bestätigung sowie Geduld und Toleranz gegenüber Älteren beim Vermitteln individueller Kenntnisse und Erkenntnisse. Übernahme von Verantwortung. Selbsterkennen sozialer Wirkung, die man hinterlässt	Kompetentes Mitredenkönnen auf den Gebieten Computer, Internet, Unternehmensgründung und -führung. Fähigkeit zur Selbstdarstellung
Erfahrung	Gewinnen der Erkenntnis: Wer andere lehrt, bildet sich selber weiter (auch fachlich)	Erleben von Lehr- und Lernsituationen. Positive und negative Erfahrungen, wie etwas „ankommt“. Erfahren des Fehlermachens und des richtigen Reagierens darauf (z. B. des Eingestehens der Fehler und der ehrlichen Korrektur derselb.	Pflegen von Erfahrungsaustausch innerhalb der Jugendgeneration und mit den Älteren in beidseitigem Geben und Nehmen	Gewinnen von Einsichten, wie schwierig es ist, Leute zu lehren, mit Menschen zu reden, negative Feedbacks auszuhalten

Zu Teilprojekt 2 **Zielgruppenbefragung und Feldtest**

<b>Handlungsfelder</b>	<b>Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen</b>			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	Selbsterkunden von Kenntnissen und Defiziten im Bereich Computer und Internet, Formulieren und Darstellen der Ergebnisse für die Öffentlichkeit	Erlernen von Methoden der empirischen Sozialforschung durch quantitative Befragung, Interviews mit Gleichaltrigen	Selbstfindung und Kommunizierbarkeit von Zusammenhängen zwischen Mensch und Technik	Formulieren von komplizierten Zusammenhängen zwischen technischen Möglichkeiten und individuellen Bedürfnissen
Können	Umgehen-Können mit Computer und Internet, Fähigkeit zur Weitergabe eigener Erfahrungen	Bewusstes Anwenden der o.a. Methoden	Fähigkeit zur Darstellung individueller Kenntnisse und sozialer Wirkung	Mitreden-Können im Bereich Computer und Internet
Erfahrung	Gewinnen von Einsichten, von Selbsterkenntnis und Selbstbewusstsein auf den Gebieten Computer und Internet	Erfolgreiches Mitwirken an größerer Untersuchung im sozial-pädag. Bereich	Überwinden von Selbstisolation	Erfolgreiches Mitreden-Können auf den Gebieten Computer und Internet schafft Selbstvertrauen

Zu Teilprojekt 2.2. **Seniorencomputer-Testlabor**

<b>Handlungsfelder</b>	<b>Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen</b>			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	Erwerb von Kenntnissen auf dem Gebiet Computer-Hard- und Software sowie von Internetanwendungen	Mitwirken an der Entwicklung wissenschaftlicher Testverfahren	Beurteilen der Nutzbarkeit von Informationstechnologie	Informatives Darstellen der Testurteile
Können	Umgang mit komplizierter Computertechnik, Entwickeln von Beurteilungskriterien	Objektives Beurteilen von Schwächen und Stärken der Hardware und von Computerprogrammen	Einordnen individueller Erfahrungen in soziale Zusammenhänge	Diskutieren und Bewerten der Testurteile
Erfahrung	Erfolgreiche Wertung der Arbeit durch Akzeptanz der Computerhersteller	Erfolgreiches Umgehen mit wissenschaftlichen Untersuchungsmethoden	Teamarbeit	Kollektives Beurteilen und Einschätzen der Technik

## Zu Teilprojekt 2 **Computerspiele für Senioren**

<b>Handlungsfelder</b>	<b>Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen</b>			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	Entwickeln eines neuartigen wissenschaftlichen Ansatzes zur Einschätzung von Computerspielen	Entwickeln neuartiger Bewertungskriterien	Arbeiten im Team und Gewinnen individueller Erkenntnisse	Gemeinsame Urteilsfindung nach individuellem Erfahrungsgewinn
Können	Erlernen des Umgangs mit Computerspielen	Sicheres kriteriengeleitetes Bewerten von Computerspielen	Einschätzen der möglichen Wirksamkeit auf andere Senior(inn)en	Darstellen eigener Empfindungen, Erlebnisse und Urteile
Erfahrung	Erfolgreiches Erschließen völlig neuer Erfahrungsbereiche	Erschließen wissenschaftlicher Arbeitsmethoden im individuellen Test	Erfolgreiches Einarbeiten in neue Erlebnis- und Erfahrungsbereiche	Erfolgreiches Einbringen eigener individueller Wertungen in die Team-einschätzung

## Zu Teilprojekt 2 **Computererlebniswelt und Senioren IT-Berater**

<b>Handlungsfelder</b>	<b>Kompetenzentwicklung fand statt in den Kompetenzbereichen</b>			
	Fachkompetenz	Methodenkompetenz	Personalsoziale Kompetenz	Kommunikative Kompetenz
Wissen	Erwerb von neuen Kenntnissen in der Computertechnik	Sichere Gesprächsführung, Technikberatung, Demonstration	Selbstbewusstes Weitergeben eigener Kenntnisse in Adaptation an den Gesprächspartner	Führen von Beratungsgesprächen
Können	Sicheres Beherrschen von Computer-Hard- und Software	Wiederholte methodisch geschickte Weitergabe eigener Kenntnisse und Erfahrungen	Verbesserung der Ausdrucks- und Darstellungsfähigkeit	Geschicktes Weitergeben individueller Kenntnisse
Erfahrung	Erfolgreiches Anwenden individueller Kenntnisse	Mehrmonatliches zielorientiertes Tätigwerden als Senioren-Berater oder Experte	Eigenes Sich-Weiterbilden und Hinzulernen	Erweiterung und Training von Rhetorik und Überzeugungstätigkeit

### Zu Teilprojekt 3

Aktionsform	Tätigkeiten	Kompetenzerwerb
Theaterprojekt „Älterwerden und Beschleunigung“	Entwickeln, Planen und Durchführen einer Ausstellung biographischer Gegenstände und Mitwirken in einer Theateraufführung im Rahmen des Theaterspektakels, Schauspielhaus Leipzig	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spontaneität</li> <li>• Kreativität</li> <li>• sich öffnen/über Grenzen hinausgehen</li> <li>• improvisieren</li> <li>• Präsentation in der Öffentlichkeit</li> <li>• Selbstvertrauen</li> <li>• Selbstbewusstsein</li> <li>• kommunikative Fähigkeiten</li> <li>• Interviewführung</li> <li>• schauspielerische Fähigkeiten</li> <li>• Aktivität</li> <li>• Beteiligung</li> <li>• Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung</li> <li>• neue Ausdrucks- und Gesprächsformen</li> <li>• Partizipations- und Kooperationsfähigkeit</li> <li>• Soziale Kompetenzen – Verständnis und Verantwortung im Umgang mit anderen Seminarteilnehmern</li> <li>• Aktivierung von Erfahrungswissen</li> <li>• Aktivität</li> </ul>
Seminar „Lebenswelten“	Gegenseitiges Austauschen über Lebenssituationen und gemeinsames Erarbeiten von Themenschwerpunkten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung</li> <li>• Gestaltung, Planung und Durchführung einer Seminareinheit</li> <li>• Anwendung von Methoden der Erwachsenenbildung</li> <li>• neue Ausdrucks- und Gesprächsformen</li> <li>• Partizipations- und Kooperationsfähigkeit</li> <li>• Toleranz</li> <li>• Soziale Kompetenzen – Verständnis und Verantwortung im Umgang mit anderen Seminarteilnehmern</li> <li>• Selbstbewusstsein</li> <li>• Sensibilisierung für den Generationen-dialog und damit für die Sichtweise des anderen</li> <li>• kommunikative Fähigkeiten</li> <li>• Zuhören (v.a. intergenerationell)</li> <li>• Wissen aus den einzelnen Seminarthemen</li> <li>• Aktivierung von Erfahrungswissen</li> <li>• Aktivität</li> </ul>

Erzählcafé	Gegenseitiges Austauschen über Alltagssituationen und Interessen sowie gemeinsame Themenplanung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikative Fähigkeiten</li> <li>• Vorbereitung von Vorträgen, Erlebnisberichten oder Gesprächsbeiträgen zu Alltagsthemen und Interessengebieten</li> <li>• Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung</li> <li>• organisatorische Fähigkeiten</li> <li>• Wissen aus den einzelnen Themen</li> <li>• Aktivität</li> </ul>
PC-Seminar für Jung und Alt	Gemeinsames Erwerben neuer Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit PC und Internet Information/Training	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen zur Bedienung eines Computers</li> <li>• Kenntnisse zu Aufbau und Funktionsweise eines Computers</li> <li>• Geschichte und Struktur des Internets</li> <li>• Grundkenntnisse im Umgang mit dem Internet</li> <li>• Kommunikationsmöglichkeiten im Internet</li> <li>• Medienkompetenz</li> <li>• Aktivität</li> </ul>

## 2.4. Nachhaltigkeit der Kompetenzentwicklung

Menschliche Entwicklung findet zum großen Teil im Alltag statt. In diesem erfolgt auf vielfältige Weise eine Auseinandersetzung mit Aufgaben und dabei werden je nach der Beschaffenheit der Aufgaben und Situationen, in denen Menschen sie übernehmen bzw. sich zu eigen machen, Kompetenzen entwickelt, trainiert, erweitert, verfeinert. Menschliche Kompetenzen werden durch Gebrauch entwickelt, das ist eine alte Erkenntnis, die für Alt wie Jung gleichermaßen gültig ist.

Kompetenzentwicklungsprozesse können dabei als Lern- und Trainingsverläufe sowie als Einstellungsbildungen verstanden werden, die sich durch die Auseinandersetzung mit den Aufgaben vollziehen. Je öfter, bewusster, freudiger und regelmäßiger das geschieht, umso nachhaltiger wirkt sich das auf Kompetenzerhalt und Kompetenzerweiterung aus. Zusätzlich sind Wirkungen in Richtung der Verbesserung und Stabilisierung der Gesundheit nicht von der Hand zu weisen. Wenn ältere Menschen mit Freude mitteilen, dass bei ihnen Fähigkeiten und Kompetenzen, die sie verschüttet glaubten (z. B. Flüssigkeit des Formulierens in Wort und Schrift, logisches Denken, Denken in Zusammenhängen) durch den permanenten Umgang mit Computer und Internet wiedergekommen sind und dass sie das „Lebenslange Lernen“ jetzt auch in gesundheitsprophylaktischer Weise – als eine Art Therapie – empfinden,

so wird deutlich, wie sehr Tun – Wissen – Verstehen – Wohlbefinden in physischer wie psychischer Hinsicht miteinander zusammenhängen.

Für die Einschätzung der Nachhaltigkeit der Kompetenzentwicklung ist zu betonen, dass der Kompetenzbegriff nicht eindimensional gesehen werden darf, dass neben kognitiven Aspekten auch die Erfassung von Emotionen und die Darstellung bewussten Erlebens der Beteiligten innerhalb eines multidimensionalen Handlungsraumes von Bedeutung sind.

## **2.5. Bewertung von Kompetenzprofilen (Ausblick)**

**Kompetenzprofile** geben Auskunft über das Zusammenspiel der vier unter 1.2. aufgeführten Haupt-Kompetenzbereiche (Fachkompetenz, Methodenkompetenz, Personalsoziale Kompetenz, Kommunikative Kompetenz) unter besonderer Berücksichtigung eines übergreifenden Kompetenzbereiches, den man als Aktivitäts- oder Handlungskompetenz bezeichnen kann, in dem zum Ausdruck kommt, wie der betreffende Mensch die Haupt-Kompetenzen real umzusetzen vermag.

Synonyme Ausdrücke für Kompetenzprofile sind Qualifikationsprofile, Qualifikationspotenziale, Anforderungsprofile oder Skill-Profile. In der Praxis wird zwischen Soll- und Ist-Profilen unterschieden. Soll-Profile operationalisieren die erwünschten oder zu stellenden Anforderungen an den betreffenden Menschen; Ist-Profile zeigen die wahren Kenntnisse, Fähigkeiten, Erfahrungen und Potenziale des Menschen.

Bezüglich unseres Anliegens der Nutzung und des Ausbaus von Innovationspotenzialen Älterer könnte man für weiterführende Untersuchungen ins Auge fassen, die vorhandenen Ist-Profile älterer Menschen genauer zu analysieren, mit ihnen gemeinsam individuelle Soll-Profile zu erstellen und diese mittels geeigneter Arbeits- und Lernmethoden über einen bestimmten Zeitraum hinweg zu erreichen versuchen. Mit Hilfe einer Prä-Posttest-Untersuchung könnte es gelingen, die Effektivität der ergriffenen Maßnahmen zu messen.

Demgemäß würden sich **6 Schritte der Erarbeitung von Kompetenzprofilen** und deren Bewertung ergeben. Im Gegensatz zum aktiven Berufsleben, bei dem durch die Unternehmensleitung mit Soll-Profilen für die zu Beschäftigenden begonnen und sich erst in der Widerspiegelung an den Ist-Profilen zeigen würde, ob der betreffende Mensch für die vorgesehene Position oder Arbeit geeignet ist, ist es bei der Arbeit mit älteren Menschen ratsam, mit der Erstellung der Ist-Profile zu beginnen.



1. Erstellung der Ist-Profile. Was ist vorhanden? (Prätest) Wo liegen besondere Kenntnisse, Fähigkeiten, Fertigkeiten? Was ist ausbaufähig?
2. Erarbeitung der Soll-Profile unter direkter Beteiligung der älteren Menschen. Welche Anforderungen, Kenntnisse, Fähigkeiten sollen angestrebt oder erreicht werden.
3. Soll-Ist-Vergleich. Analyse der Defizite und erreichbaren Möglichkeiten des älteren Menschen.
4. Aktivitätenphase. Planung der Aktivitäten und deren Umsetzung in die Praxis.
5. Nach geraumer, zu vereinbarenden Zeit: Erfassung des Erreichten und der verbliebenen Defizite.
6. Evaluation (Bewertung) des erreichten Standes der Kompetenzprofile.

Auf diese Weise könnte man den älteren Menschen neue Wege des Weitertuns eröffnen und ihnen eine entscheidende Hilfe zur Selbsthilfe in die Hand geben.

### **3. Gestaltungsprozesse in den Teilprojekten**

#### **3.1. Entwicklungspartnerschaften an Schulen (Teilvorhaben 1)**

Vorbemerkung:

Entsprechend den Empfehlungen der externen Evaluatoren und unserer eigenen Erfahrungen geben wir im Weiteren sehr anschaulich anhand von Beispielen aus der praktischen Projektarbeit Bericht über den Ergebnisstand unseres Teilprojektes.

Ziel:

Das Ziel dieses Teilprojektes bestand darin, am Beispiel des Geschäftsfeldes „Kurssystem für Senior(inn)en zum Umgang mit Computer und Internet“ für Schülerfirmen ein Modell zu schaffen, wie das Erfahrungswissen und die Kompetenzen Älterer das praktische Handeln der „Jungunternehmer“ wirkungsvoll unterstützen kann und wie die Schülerfirmen vernetzt kommunizieren und kooperieren können.

#### ***Institutionelle und organisatorische Voraussetzungen beim Projektträger***

Der MSU e. V. hatte sich, neben den für die Projektdurchführung notwendigen räumlichen und technisch-organisatorischen Voraussetzungen, in einem Netzwerk von Projekten, Vereinen und Institutionen etabliert. Hauptpartner dabei war und ist der Verband Sächsischer Bildungsinstitute e. V. (VSBI e. V.) als ehemaliger Träger des Grundprojektes „Senioren ans Netz“ (SaN).

Personell wurde ein Projektteam gebildet, welches die erforderlichen Kompetenzen besaß: Der Leiter dieses Teilprojektes hatte maßgeblich innerhalb des Projekts SaN mitgewirkt, war an der Bildung bzw. Konsolidierung von zwei Senioren-Computer-Internetclubs beteiligt, die im Verlauf des Teilprojekts als Partner gewonnen werden konnten. Das Projektteam konnte sich in der Arbeit weiterhin auf einen Studenten stützen, welcher als Gymnasiast selbst junger Dozent im Projekt SaN gewesen war, eine Schülerfirma leitete und während seiner Zivildienstzeit in einem Altenpflegeheim einen Senioren-Computerclub aufbaute.

Die Fokussierung auf die Thematik „Schülerfirmen“ und „Senior-Berater“ brachte als weitere Partner:

- Das Jugendtechnologie-Zentrum „GaraGe“, das die Unterstützung von Schülerfirmen im Rahmen des Projektes „Reif zum Unternehmer“ betreibt.

- Das Senioren-Kolleg der Universität Leipzig, über das weitere Kompetenz- und Erfahrungsträger für den Berater-Pool geworden sind.

### ***Erprobte Gestaltungsinstrumente***

Intergenerationelles Lernen benötigt konkrete Lebenssituationen als Gestaltungsinstrumente. Aus der Erfahrung bisheriger Arbeit innerhalb des Projekts SaN, aus konzeptionellen Überlegungen und aus dem Verlauf dieses Teilprojektes lagen Schwerpunkte in der Organisation des Generationendialoges, Durchführung gemeinsamer Lern- und Lehrerlebnisse sowie der Aufbau und der Betrieb von Schülerfirmen.

Im Zentrum standen dabei folgende Gestaltungsfelder:

- Das Projekt SaN – ein Geschäftsfeld für Schülerfirmen
- Schülerfirmen – ein Praxisfeld zur Förderung unternehmerischen Denkens
- SaNS (Senioren ans Netz – Schülerfirmen) – die Kommunikationsplattform zwischen Schülerfirmen und Experten
- Senior Consult – der Expertenpool zur Beratung von Schülerfirmen

### ***Projektteilnehmer***

Aus diesen Gestaltungsfeldern ergab sich die Zielgruppe für das Teilprojekt:

- Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 9 bis 12.
- Seniorinnen und Senioren zum einen als „Kunden“ in den angebotenen Kursen, zum anderen als Berater der „Schüler-Unternehmer“ in den verschiedenen Feldern unternehmerischen Handelns.

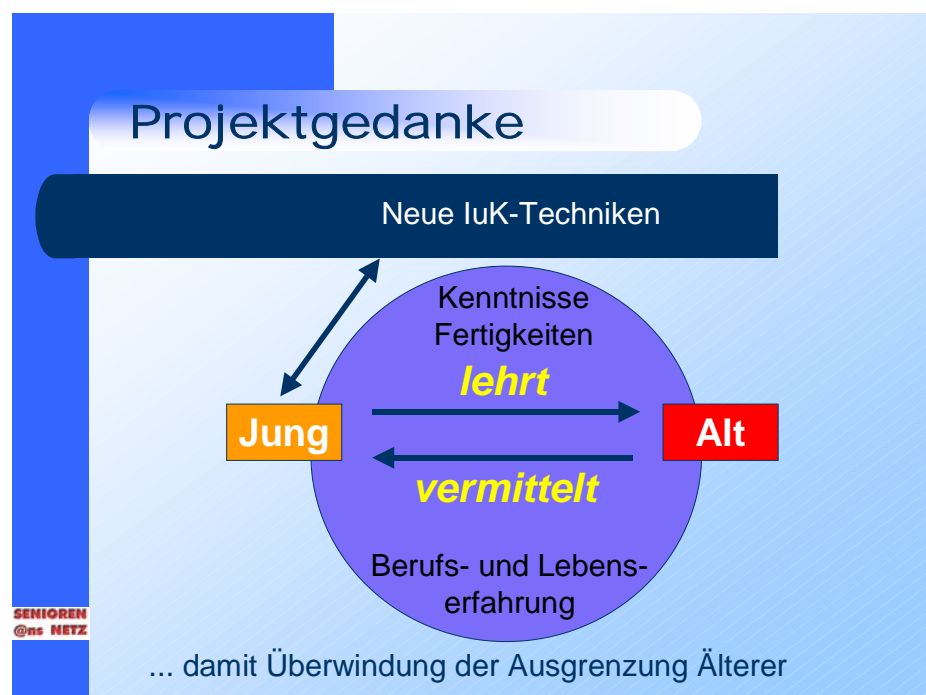
Die Projektteilnehmer wurden sowohl aus dem bestehenden Netzwerk des Projekts SaN als auch im Verlauf dieses Teilprojekts gewonnen. Aufgrund der bereits bestehenden Beziehung zwischen teilnehmenden Senior(inn)en und Schülern verlief die Zusammenarbeit von Beginn an harmonisch. Die lange Erfahrung der Projektmitarbeiter machte sich bei der Gewinnung neuer Teilnehmer bemerkbar, was deren soziale als auch fachliche Kompetenz betraf.

### 3.1.1. Grundlagen für die Gestaltungsfelder

#### **Das Projekt Senioren ans Netz**

Das Projekt „Senioren ans Netz“ dient dem Hineinführen der über 50-Jährigen in die neue Medienwelt. Dieses Projekt praktiziert generationsübergreifendes Lernen an Schulen und vereint konsequent Jung und Alt zu gemeinsamem Schaffen. Gymnasiasten der 9. bis 12. Klassen schlüpfen in die Rolle des Lehrers und unterrichten praktisch ihre Großelterngeneration. Seniorinnen und Senioren sind aufmerksame und hochmotivierte Lernende. Der Unterricht vermittelt Medien-, Sprach- und Sozialkompetenz, wobei Letzteres in beiden Richtungen wirkt. In der Regel unterweisen zwei Schüler(innen) 9 bis 12 Senior(inn)en in drei Lehrgangsarten (Anfänger, Internetnutzung, Fortgeschrittene) über 15 bzw. 30 Stunden.

Projektskizze  
von  
„Senioren ans  
Netz“



Senioren, die die SaN-Kurse durchlaufen hatten (von den Anfängerkursen bis hin zu den Fortgeschrittenenkursen), fragten nach Beendigung berechtigterweise nach dem „Wie weiter?“.

Zwei Wege wurden dafür im Weiteren beschritten:

Exemplarisch wurde einerseits die Gründung und Etablierung eines „Senioren-Internetclubs“ begleitet ([www.sicl.de](http://www.sicl.de)).

Andererseits wurde ein Senioren-Computerclub, der sich noch nicht mit dem Internet beschäftigte, mit SaN-Seminaren ans Netz herangeführt.

Beides wurde sowohl durch Projektmitarbeiter als auch durch Schüler realisiert. Ein Stück schloss sich hier schon der Kreis hin zum Generationendialog.

### **Schülerfirmen**

Antje Fink beschreibt in einer Broschüre über Schülerfirmen deren Aufgaben, Ziele und Inhalte.

*„Es ist eine Chance, eine eigene Geschäftsidee fast wie erwachsene Existenzgründer umzusetzen und solche Fähigkeiten und Fertigkeiten zu erwerben und anzuwenden, die Euch im späteren Berufsleben von Nutzen sein werden. In einer Gruppe werdet Ihr:*

- *Euch für eine Geschäftsidee entscheiden,*
- *Euch für die Organisationsform Eures Unternehmens entscheiden, ein Unternehmen mit seinen Abteilungen und Funktionen organisieren,*
- *Stammkapital einbringen, Dienstleistungen anbieten oder Produkte herstellen und verkaufen,*
- *Kosten berechnen und Preise kalkulieren,*
- *Geschäftsbeziehungen aufbauen und unterhalten, über die Verteilung der erwirtschafteten Gewinne entscheiden und neue Mitarbeiter einarbeiten,*
- *Treffen organisieren,*
- *gemeinsame Höhepunkte gestalten.*

*Denkt immer daran, dieses Schülerunternehmen wird Eures sein, Ihr seid für die Geschäfte verantwortlich und auch dafür, ob sie ein Erfolg werden. Lehrer und Schulleiter, Eltern und Bekannte werden Euch unterstützen.“*

(A. Finke: Wir gründen eine Schülerfirma oder wie man den Unternehmensgeist in die Schule lockt. Hrsg.: Deutsche Kinder- und Jugendstiftung)

Nicht erst seit Veröffentlichung der PISA-Studie sind Reformideen und -bestrebungen für die schulische Bildung in der Diskussion.

Darunter nimmt die Entwicklung unternehmerischer Denk- und Handlungskompetenzen (nicht nur verstanden als Vorbereitung auf unternehmerische Existenzgründungen) eine her-

ausragende Stellung ein. Soll dieses Lernziel in einem absehbaren Zeitrahmen erreicht werden, dann sind schulische Unterstützungsmaßnahmen unabdingbar. Ebenfalls wichtig erscheint die Öffnung der Schule in das regionale Umfeld. Themen regionaler Entwicklungskonzepte können eine wichtige Bereicherung für die Projektarbeit sein. Zudem fördern sie die frühzeitige Bindung der Schüler an ihre Region, was richtungsweisend für die Lebens- und Berufsplanung ist.

Aus diesen Bedarfslagen heraus resultieren für den Aufbau, die Betreuung und den Betrieb von Schülerfirmen die unten beschriebenen Aktivitäten:

- Unterstützung der Schulen bei der Generierung von Projekten und beim Aufbau von Schülerfirmen
- Entwicklung von Materialien und Handreichungen für die praktische Arbeit von Schülerfirmen
- Entwicklung eines Internetportals für Schülerfirmen und Projektarbeit
- Organisation von Bildungsveranstaltungen und Erfahrungsaustausch für Schülerfirmen und Projekte
- Aufbau möglicher Unterstützungsstrukturen für Coaching, Beratung, Know-how-Transfer etc., die den Schulen personelle und sachliche Hilfen geben.

### **3.1.2. Thematische Schwerpunktaufgaben bei der Gestaltungsarbeit**

#### **a) *Stabilisierung von SaN-Kursen an Schulen***

Wichtig war in der ersten Projektphase (2001) die Stabilisierung des SaN-Projektes an den bisher beteiligten Schulen und die Motivation der Schüler, Lehrer und Direktoren, die Weiterentwicklung in der von uns konzipierten Form mitzugestalten.

Das SaN-Projekt wies und weist eine große Nachhaltigkeit aus – bundesweit werden diese Kurse an Schulen durchgeführt; es läuft zur Zeit ein EU-Projekt im Grundtvig-Programm namens „Meeting generations“, welchem die SaN-Idee zugrunde liegt.

Es ist jedoch unübersehbar, dass nur bei entsprechend engagierten Lehrern und Schulleitern die Nachhaltigkeit und damit Fortführung auch garantiert ist, wenn eine spezielle Projekunterstützung von außen nicht mehr gegeben ist.

Gezielt wurde nach Schulen gesucht bzw. wurden Schulen kontaktiert, an denen entweder SaN-Kurse gelaufen sind bzw. laufen bzw. bereits Schülerfirmen aktiv tätig sind.

Insgesamt wurden fünf Gymnasien in den engeren Kreis gezogen, aus welchen später das SaN-Schülerfirmennetzwerk entstand.

Folgende Voraussetzungen mussten in jedem Fall gegeben sein:

- Unterstützung durch Schulleiter und Informatiklehrer
- Interesse und Begeisterung der Gymnasiasten für das SaN-Projekt
- Technisch-organisatorische Voraussetzungen an der Schule zur Durchführung der Kurse und eventuell darüber hinaus auch für Workshops mit Senioren-Experten.

Aus den SaN-Projekt-Erfahrungen, aus Gesprächen und Diskussionen mit Schülern, Schulleitern etc. kristallisierten sich drei Problemkreise heraus:

- Es gibt keine koordinierende Stelle mehr, die sich um Teilnehmer an den Senioren-Kursen kümmert.
- Wie werden die Schüler auf die Seminare vorbereitet? (methodisch-didaktisch, organisatorisch etc.)
- Im Falle der Gründung einer Schülerfirma, wie soll das erfolgen? Was ist zu beachten?

Das mündete letztendlich in der Forderung, neben den projektspezifischen Materialien eine Handreichung für Schülerfirmen mit dem Geschäftsfeld „Senioren ans Netz“ bereitzuhalten.

Indem das Projektteam sich bereits diese aus der Praxis kommenden Fragen stellte, entstanden so nicht im Projektantrag vorgesehene Produkte.

Zunächst wurden die Arbeitsmaterialien für die SaN-Kurse überarbeitet:

- SaN-Handbuch
- Didaktisch-Methodische Handreichung
- Folien für den Kursablauf

- Arbeitsblätter für die Kursteilnehmer

Für die Gewinnung neuer Kursteilnehmer wurde den Schulen Hilfen im Bereich des Machbaren angeboten (redaktionelle Artikel über das Projekt in der regionalen Presse, Hilfe bei der Erstellung von Werbematerialien, Workshops)

### b) **Aufbau und Betreiben von Schülerfirmen**

Hier setzte der vorliegende Projektgedanke an: Mit den Erfahrungen und Ergebnissen des SaN-Projekts und dessen Weiterentwicklung konnte das Teilvorhaben 1 des vorliegenden Projekts realisiert werden.

Verschiedene Schritte waren dazu notwendig:

- Gründung und Betreuung von Schülerfirmenbildung für das „Produkt“ SaN
- Netzwerkbildung der Schülerfirmen
- Schaffung der Voraussetzungen für einen Expertenpool

Anpassung des  
SaN-Projekts an  
das Teilvorhaben 1



Gezielt wurde nach zwei Schülerfirmen gesucht:

- Eine Schülerfirma, die bereits Kurse durchgeführt hat.
- Schüler, die eine Schülerfirma gründen wollen.



Schwerpunkt hierbei waren die Integration der bereits mit dem Produkt SaN arbeitenden Schülerfirma in die Bildung eines Netzwerks von Schülerfirmen sowie die Begleitung der Gründung einer Schülerfirma bis hin zur Einbindung in das Netzwerk.

Durch mehrere Veranstaltungen wurden die Gymnasiasten mit dem Projekt SaN vertraut gemacht, in die Strukturen eingebunden und in die Projektarbeit einbezogen.

Einerseits lernten die Gymnasiasten voneinander, andererseits rezipierten sie die Erfahrungen des SaN-Projektes.

Die Idee einer Handreichung für Schülerfirmen mit dem Geschäftsfeld SaN wurde aufgegriffen, in einem Workshop mit Gymnasiasten, Schulleitern, Informatiklehrern und Projektmitarbeitern diskutiert, weitentwickelt und schließlich realisiert.

Es entstand ein Handbuch für Schülerfirmen, welches die Nachhaltigkeit des SaN-Projekts realisieren kann.

Ausgangspunkt war hierbei eine bereits existierende Broschüre für Schülerfirmen, die unserer Auffassung nach dem heutigen Niveau von Gymnasiasten nicht mehr genügte. Sie sollte einer echten Existenzgründung möglichst nahe kommen, aber dennoch für Jugendliche ohne Berufserfahrung verständlich sein. Dieses Handbuch musste unbedingt durch die Praxis erprobt sein, untermauert durch notwendige Teile, die in unserer Marktwirtschaft für eine Existenzgründung verlangt werden.

Grundidee waren zwei Säulen: Aus den Erfahrungen des SaN-Projekts und theoretischer Erkenntnisse zur Existenzgründung wird für Schülerfirmen ein „Gründerhandbuch“ geschrieben. Praxis und Theorie sollen sich hierbei die Hand geben. Die Erprobung der Idee wird anhand eines Beispiels verwirklicht. Das Handbuch beschreibt die Gründung einer Schülerfirma und des betreffenden Unternehmens in Form eines Tagebuches.

Konsultationen, Diskussionen, Veranstaltungen zum Inhalt erfolgten mit Schülern, Schülerfirmen, Experten und Existenzgründern.

Hier deutete sich bereits der keimende „Kern“ des Senioren-Expertenpools an: Entscheidende Beratung für den buchhalterischen Teil des SaN-Schülerfirmen-Handbuches gab ein Senior, der heute für einen Verein buchhalterisch tätig ist.



Den Werdegang der Firmengründung beschreibt dieses Handbuch in jugendgemäßer Sprache recht genau – und wir waren etwas über das Ziel hinausgeraten: Es wurde nicht nur eine Schülerfirma, über die ein Förderverein der Schule seine schützende Hand hielt! Es wurde eine Firma mit allen rechtlichen Konsequenzen in Form einer GbR, und das mit Erfolg.

Der Erfolg der Schülerfirma Colchosa, die als Praxisbeispiel diente und dient und der Erfolg der Schülerfirma PIKSL beweisen u. E. die Praxisnähe des Handbuches.

Angemerkt sei, dass es sich bei dieser Arbeit mit Jugendlichen in jedem Fall um einen pädagogischen Prozess handelt. Unsere Schulen sind zur Zeit überfordert, sich in dieser Dimension um eine solche Art realer Projektarbeit zu kümmern.

Die Gründung, das Coaching, der gesamte Prozess der notwendigen sozialen und fachlichen sowie kommunikativen Kompetenzbildung bei den ausgewählten Jugendlichen vollzog sich nur zum kleinen Teil in großen Workshops etc.

Viel eher war das Tutorenprinzip beim Lernen in all seinen Formen bestimmend: Projektmitarbeiter waren da, werteten gemeinsam mit den Gymnasiasten Seminare aus, sprachen mit den teilnehmenden Senioren und Gymnasiasten, bildeten die Schüler in Trainings weiter ...

Interessanter Aspekt: Kaum unterscheidbar waren die Lehr- und Lernprozesse. Sie wechselten unmerklich, wie im bereits beschriebenen SaN-Projekt. Wenn es jedoch vorher um meist soziale Kompetenz ging, wurde er jetzt erweitert um fachliche Kompetenz. Zum Beispiel in dem Sinne, dass Senioren Hinweise gaben für bessere Werbung, Lehrhinweise usw.

Über die SaN-Kurse hinaus wurden beide ausgewählten Schülerfirmen während des Arbeitsprozesses mit Senior(inn)en bekannt gemacht, die sich in Computer- bzw. Internetclubs gefunden hatten.

### *Stafettenmotiv*

Um den Erhalt der Schülerfirma Colchosa zu garantieren, wurde im Projektzeitraum hauptsächlich durch Initiative der beiden Inhaber neue Schüler angestellt. Während die Inhaber durch Projektmitarbeiter und Seniorenexperten trainiert worden waren, trainierten sie jetzt ihre neuen Mitarbeiter. Weiter: Die Mitarbeiter der Schülerfirma Colchosa nehmen an

Workshops und Trainings teil, die in Zusammenarbeit zwischen Seniorenexperten und Geschäftsinhabern vereinbart wurden.

Ein Beweis, dass der Stafettenstab von Jahrgang zu Jahrgang weitergereicht werden kann.

Allerdings sei angemerkt, dass auch hier pädagogisches Geschick seitens der Projektmitarbeiter vonnöten war: Konfliktrainings vollzogen sich unmerklich für die beiden jungen Geschäftsführer in Gesprächen und Diskussionen. Fehlende Kompetenzen wurden in der Stafettenstabweitergabe sichtbar.



Die Schülerfirma nach der Preisverleihung

Produkte waren in diesem Gestaltungsprozess, welcher bereits unter Mitarbeit mit Senioren ablief:

Karriere Start – mit S@N ins Business. Handbuch für SaNS-Schülerfirmen  
(erhältlich in Print und CD)

### **c) Aufbau und Betrieb des SaN-Schülerfirmenportals bzw. -Netzwerks**

*„Sinnvoll gestaltet sich der Austausch von Schülerfirmen untereinander. Denn sie besitzen die größtmögliche Kompetenz in der Materie und kennen die Probleme und deren Lösungsstrategien genau. Klar ist auch, dass das vereinzelte Handeln einer Schülerfirma nicht dieselbe Relevanz erzeugt, wie das gemeinsame Auftreten einer Art Schülerfirmennetzwerk. Dafür sind jedoch mehrere Voraussetzungen notwendig. Zum einen muss jedem Einzelnen bewusst werden, dass man nicht alleine auf dem Markt agiert und die Arbeit anderer SaN-Schülerfirmen nicht unterschätzen darf.*

*Wenn die SaNS also in Kontakt treten, stehen sie zwar als Konkurrenten gegenüber, schließen jedoch eine Zusammenarbeit nicht aus. Ihre Gebiete und Einflusszonen sind abgesteckt und sie werden auch gegenseitig akzeptiert.*

*Es geht also nicht darum, sich gegenseitig Kunden und Kundinnen wegzunehmen, sondern auf eine so genannte Synthesewirkung zu bauen, die nur eine gemeinschaftliche Aktion aller SaNS realisieren kann.*

*Ein Netzwerk dient aber nicht nur alleinig zum gemeinsamen Auftreten nach außen, es kann auch als Ort des Ideenaustauschs, der Kritik und der Weiterbildung verstanden werden. Das bedeutet, Ihr könnt voneinander lernen, indem Ihr Eure Arbeit und Strategie vergleicht und sie somit zur Disposition stellt.*

*So könnt Ihr an den Erfahrungen anderer partizipieren und deren begangene Fehler von vornherein umgehen.“*

*(aus: Karriere Start – mit S@N ins Business. Leipzig 2002)*

### *Die Gründungsidee und der Startpunkt*

Schülerfirmen und Gymnasiasten, die Kurse innerhalb des Projekts SaN durchführten, wurden erstmalig in einem Workshop zusammengeführt. Resultat war die Schaffung einer Kommunikationsplattform im Internet ([www.san-schuelerfirma.de](http://www.san-schuelerfirma.de)), welche schrittweise ausgebaut wurde.

Weitere Workshops folgten.

Gerade die Schüler, die sich mit dem Produkt SaN beschäftigten, Kurse leiteten, organisierten oder durchführten, forderten die Nutzung aller Möglichkeiten des Internets zu Kommunikation, zu Diskussion und zum Wissenserwerb und -austausch. Als Hintergrund generierte sich der Netzwerkgedanke – ein Netzwerk von Gleichgesinnten, welches offen sein sollte für alle Interessierten (Schüler, Lehrer, Schulfunktionäre, Senioren, Senioren-Experten).

Nicht zeitgleich, eher versetzt zum SaN-Schülerfirmenhandbuch entwickelte sich die Struktur des SaN-Schülerfirmenportals im Internet.

Geforderte inhaltliche Schwerpunkte entstanden zunächst aus Diskussionen unter Schülern und Projektmitarbeitern, später auch mit Senioren:

Hauptschwerpunkte waren hierbei die Möglichkeit, sich öffentlich zu präsentieren, aber auch intern miteinander zu verkehren.

Entsprechend gestaltete sich die Menüleiste der Internet-Präsentation im Web.

Der Expertenpool – wie im Bildschirmfoto ersichtlich, kam erst später hinzu.



Es wurde die Möglichkeit entwickelt, sich für den in Abständen erscheinenden Newsletter per Internet anzumelden. Allerdings bauten wir eine Moderatorenfunktion ein: Da im Verlauf des Projekts eine ganze Menge Wissen angehäuft wurde, musste beachtet werden, dass nur dieses Wissen an Projektinteressierte und -teilnehmer elektronisch versandt wurde – Lehrmaterialien, interne Informationen über Ausschreibungen usw. können getauscht werden.

*Problem zur Nutzung des Netzwerkes bzw. des Onlineportals:*

Auch hier wurde wieder erkennbar, dass es sich um einen pädagogischen Prozess handelt. Einen pädagogischen Prozess, der – obzwar die Plattform gemeinsam erarbeitet wurde – zur Nutzung geführt werden musste. Es waren keine Lehrstunden, nein, das Portal wird genutzt, wenn – pädagogisch intendierte – Vorschläge zum Ausbau, zum eigenen kreativen Weiterdenken gemacht und forciert werden.

So kamen redaktionell bearbeitete Hinweise zum Beispiel für Fördermaßnahmen für Schülerfirmen zu ungeahntem Interesse.

Im speziellen Fall: „Unsere“ Colchose wurde gebeten, mit uns einen Gesprächstermin zu vereinbaren. Es war ein gutes Gespräch, wo unser Projektteam und die Geschäftsführer der

Schülerfirma den Interessenten, sie waren aus einer Kleinstadt, Tipps, Hinweise und Materialien übergeben konnten.

Die Beispielfirma Colchosa hatte sich auch zur Teilnahme an einem Förderwettbewerb gemeldet. Wiederum kam in der „Keimzelle“ der erste Vertreter des Expertenpools zu Worte, der ihnen riet, wie entsprechende Kalkulationen für einen Förderantrag geschrieben werden müssen.

Weitere Beispiele könnten gegeben werden.

Wichtig war allein, dass durch diese Art der Kommunikation andere Schüler und Schülerfirmen, die am Netz teilnehmen bzw. sich dafür interessieren, sich zunächst das speziell für sie geschaffene Netz im Internet, später dann auch andere Materialien zueigen machen.

In der Verbindung von Schülerfirma und Expertenpool konnten folgende Ergebnisse erreicht werden:

- Innovationspreis der Stadt Leipzig für junge Existenzgründer (Colchosa)
- Publikumspreis für die Schülerfirma Colchosa bei über 200 Teilnehmern (darunter zahlreichen Unternehmen)
- Förderpreis für die Schülerfirma Colchosa von der deutschen Kinder- und Jugendstiftung

#### **d) *Aufbau und Betreiben des Expertennetzwerkes für SaN-Schülerfirmen***

Der Anfang verlief weniger spektakulär.

Die Gymnasiasten wurden zu Veranstaltungen der beiden Senioren-Computer- und Internetclubs eingeladen. Die Senior(inn)en selbst hatten die Seminare innerhalb des SaN-Projekts durchlaufen. Die Senior(inn)en waren einerseits mit der Computer- und Internettechnik vertraut, hatten andererseits ein reiches Berufsleben hinter sich und soziale Kompetenz in unterschiedlichster Couleur erworben. Diskussionen wurden erlebt, Bekanntschaften entstanden. Gegenseitige Hilfe wurde realisiert, Kompetenzaustausch vereinbart. Zunächst einfache Formen: Wie kommt man als junger Dozent rhetorisch am besten „rüber“? Was muss ich beachten, wenn ich ein Werbeplakat gestalte? Wie verhalte ich mich gegenüber dem Finanzamt?

Ziel dieser Veranstaltungen war es, anders als bei den SaN-Kursen, die Senior(inn)en den Schülern gegenüber als Experten zu vergegenwärtigen.

## *Der Expertenpool für die SaNS*

Welches Experten-Wissen könnte hilfreich für Schülerfirmen sein?

Diese Frage wurde Leitlinie für die Auswahl:

Ehemalige Unternehmer, Rechtsexperten, Steuerberater, Marketing-Fachleute, Kommunikations- und Rhetoriklehrer ...

Der weitere Verlauf des Projekts zeigte, dass diese Reihe vervollständigt werden wird.

Bereits in den Veranstaltungen der Senior(inn)en mit den Gymnasiasten entsprang spontan die Bereitschaft, als Experte in diesem Forum mitwirken zu wollen.

Ein weiterer Workshop mit Schülerfirmen und Schülern sowie Senior(inn)en, die ihr Expertenwissen gerne zur Verfügung stellen würden, brachte mehr Klarheit. Während die Schüler mit dem SaN-Projekt in irgendeiner Weise Berührung gehabt haben sollten, war es auch für die Vertreter der älteren Generation notwendig, zumindest von diesem Projekt gehört zu haben.

Das SaN-Projekt generierte eine ausgezeichnete Basis für den generationsübergreifenden Dialog, letztendlich für das Ziel, das Innovationspotenzial älterer Menschen verfügbar zu machen.

Wichtig war hierbei immer, dass Berührungspunkte zwischen Jung und Alt abgebaut wurden. Entscheidendes Kriterium war und ist dabei der Aufbau von persönlichen Beziehungen.

Als nächstes Problem wurde die Frage der Kommunikation aufgeworfen. Geklärt werden konnte es über die Internetplattform der SaNS. Im Verlauf des Teilprojekts zeigte sich aber, dass das Internetportal nur eine Möglichkeit darstellt. Nach der Kontaktierung nutzen Experten und Schüler neben E-Mail hauptsächlich das persönliche Gespräch.

Mit Projektende kann man innerhalb des Web-Angebotes von [www.san-schuelerfirma.de](http://www.san-schuelerfirma.de) auf den Expertenpool zugreifen. Anfragen sind hierbei über E-Mail möglich.

Auch wird der eingerichtete Service über den Newsletter innerhalb des Web-Angebots realisiert.

In der folgenden Zeit wurden zusätzliche Schülerfirmen in das Netzwerk eingebunden. Durch Veranstaltungen – virtuell über das Internet als auch durch Workshops – sollen neue Kontakte geknüpft und bereits bestehende vertieft werden.

## *Öffnung des Expertenpools*

Das Teilprojekt erbrachte in seinem Verlauf: Der Expertenpool – ursprünglich aus Senioren gebildet – öffnete sich für die Generation unter 50. Mit wachsendem Bekanntheitsgrad fragten Fachleute mittleren Alters an, ob eine Mitwirkung möglich sei. Neben Fachleuten, wie sie im Expertenpool im Internetportal zu sehen sind, sind das im Alltag der Schülerfirmen Mütter, Väter usw., die ihre Hilfe anbieten.

Der Dialog also zwischen Großvater und Enkel wurde erweitert durch den Sohn bzw. Großmutter und Enkel durch die Tochter.

### *Konkrete Formen der Realisierung von Entwicklungspartnerschaften*

- Workshops und Konferenzen mit Experten zu verschiedenen Fachthemen (Buchhaltung, Werbung und PR, Existenzgründung, Fördermöglichkeiten)
- Kommunikations- und Verhaltenstraining (in kleineren Gruppen)
- Seminare in Rhetorik (in kleineren Gruppen)
- Coaching bei SaN-Kursen
- Gesprächsrunden (meist zwanglos in kleinen Gruppen)
- Beantwortung von Fragen der SaNS an Experten über E-Mail

Ein neues Modell, wie es sich in Hoyerswerda gestaltete – Senior(inn)en gehen auf Schüler zu, initiieren eine Schülerfirma für das Produkt SaN – wurde in seiner Entwicklung beobachtet, eingebunden und verallgemeinert. Besonders in der Arbeit mit Seniorenvereinen, bei Konferenzen und Messen über Senioren und mit Senioren wird darauf verwiesen.



### *Ergebnisse in diesem Teilprojekt*

Innerhalb der Beschreibung der Gestaltungsfelder sind die wesentlichsten Ergebnisse bereits beschrieben.

Aus der Gesamtsicht der Projektidee muss allerdings sowohl die Komplexität als auch die Beziehungen zwischen den einzelnen Gestaltungsfeldern betrachtet werden.

Erreicht wurde, dass in allen Gestaltungsfeldern die als notwendig erachteten Arbeitsmittel (Handbuch, Internet-Plattform etc.) erarbeitet und praktisch erprobt wurden.



Weiterhin wurden die Senior-Experten als Beratungspartner für die Schülerfirmen gewonnen und Kontakte mit potenziellen weiteren Schülerfirmengründern auf- und ausgebaut.

### *Probleme und hemmende Faktoren in der Gestaltungsarbeit*

Nicht alles, was technisch möglich ist, muss angewendet werden. Im Verlauf des Teilprojekts wurde versucht, die Kommunikation zwischen Seniorenexperten und Schülerfirmen über einen speziellen Chatraum im Internet zu realisieren.

Während unter Jugendlichen das Chatten im Internet eine beliebte Kommunikationsform ist, wird diese bei Senioren eher angelehnt. Wahrscheinlich reichte die Projektlaufzeit nicht aus, um hier intensiver arbeiten zu können, bestehende Schwellenängste und Abneigung gegenüber dieser Art der Kommunikation abzubauen.

Das größte Problem bzw. die Eigenart begründet sich in diesem Teilprojekt daraus, dass es sich in der Arbeit mit Schülern immer um pädagogische und erzieherische Tätigkeiten handelte. Begleitung der Schüler auf diesem Weg durch das Projektteam in Zusammenarbeit mit Schulleitern und Lehrern waren notwendig, um zum beschriebenen Erfolg zu kommen. Mit Auslaufen des Projekts kann das entstandene Netzwerk nicht mehr auf Unterstützung seitens des Projektteams bauen.

Daher ist auch zu begründen, dass das Internetportal immer noch durch einen Projektmitarbeiter betrieben wird, Anstöße gegeben werden müssen. Es ist nicht gelungen, eine Schülerfirma für eine Betreuung und Finanzierung zu erreichen. Die Gründe dafür liegen auf der Hand:

Die Schüler haben neben den schulischen Aufgaben mit ihrer Schülerfirma mehr als genug zu tun.

Seniorenexperten und Seniorenvereine sehen sich aufgrund der Mehrbelastung in fachlicher und finanzieller Hinsicht auch nicht in der Lage, das Internetportal zu betreiben.

Die intensive Arbeit mit den zwei Schülerfirmen erbrachte den Erfolg, dass deren Zukunft entsprechend den Umständen von Dauer sein wird.

Trotz der angedeuteten Probleme war bei allen Projektteilnehmern Spaß, Engagement und Lebensfreude in jeder Zeit der gemeinsamen Arbeit zu verspüren.

Als eine abschließende Anmerkung für das gesamte Projektteam ist es zu werten, dass die Sächsische Landesmedienanstalt (SLM) Ende November 2002 das Projekt mit den „Förderpreis Medienpädagogik“ ausgezeichnet hat.

### **3.2. Forschungs- und Entwicklungspartnerschaften im Projekt „Senioren-PC“ (Teilvorhaben 2)**

*Nutzung und Ausbau von Innovationspotenzialen älterer Menschen durch die Entwicklung neuer Tätigkeits- und Handlungsfelder*

Ein Beispiel von Forschungs- und Entwicklungspartnerschaften im Bereich der IT-Technik: Der Zielgruppencomputer „Lintec Senior“ und seine Vorarbeiten

#### **3.2.1. Projektansatz und Konzeptidee aus der Initiative „Senioren @ns Netz“**

Nach den ersten Computerkursen im Rahmen der Aktion „Senioren @ns Netz“ bestand bei den Absolventen das dringende Bedürfnis, weiter an der Thematik zu bleiben und regelmäßige Treffs zu veranstalten. Dank der Unterstützung der Universität Leipzig konnte in den Räumen einer Tochter, der Gesellschaft für Wissenschaft und Marketing (GEWIMA), und mit Hilfe von studentischen Kräften des Rechenzentrums der Wirtschaftsinformatik ein Computerkabinett einmal wöchentlich genutzt werden. Die Seniorinnen und Senioren wurden somit regelmäßig informiert und von Computerkundigen aus den Reihen des SaN-Projektes, der Universität Leipzig und des VSBI/MSU zur Thematik weitergebildet. Aus der intensiven Beschäftigung und der regelmäßigen Diskussion entstanden viele interessante Ideen und Anregungen, darunter der Gedanke, spezielle Hard- und Software für Ältere zu entwickeln (Seniorencomputer) sowie das Spektrum interessanter Anwendungen für die 50+ Generation zu erweitern. Hierunter ist auch die Idee einzuordnen, Computerspiele durch Ältere testen und bewerten zu lassen.

#### **3.2.2. Zielgruppenbefragung und Ergebnisse**

Zu Beginn der Überlegungen, ein spezielles Computersystem für Menschen der Altersgruppe 50+ zu entwickeln, stand die Frage, ob es überhaupt notwendig ist und wenn ja, welcher Ansatz dafür auszuwählen wäre. Es gab 1999/2000 kaum aussagekräftige Untersuchungen zu Bedürfnissen, Voraussetzungen und Defiziten älterer Menschen in Bezug zur IT-Technik, mit Ausnahme der empirischen Fakten über den Computerbesitz und verfügbare Internetanschlüsse in Seniorenhaushalten. Daher war es notwendig, eine eigene Untersuchung zu konzipieren und möglichst bundesweit zu erheben. Die erfolgte im Frühjahr 2000 auf Basis freiwilliger Probanden aus Computerclubs.

Die Zielstellungen der sozialwissenschaftlichen Untersuchung der Zielgruppe 50+ bestanden darin,

- die Bedürfnislage im Hinblick auf den SPC kennen zu lernen (Hardwarekomponenten, Softwareausstattung, Serviceangebote),
- vorhandene Erfahrungen und Faktenwissen zu Computern/Internet zu erfassen,
- das familiäre und das häusliche Umfeld zu beschreiben, das in der Zielgruppe vorgefunden wird,
- relevante sozioökonomische Merkmale zu erheben.

Als Untersuchungsmethoden kamen die Exploration und eine schriftliche Selbstauskunft zum Einsatz.

In der Exploration wurden den Untersuchungsteilnehmern das Anliegen des Projekts vorgestellt und deren Einstellungen zur modernen Kommunikations- und Informationstechnik erfasst. Die Exploration ist qualitativ ausgewertet worden.

Mit Hilfe der Selbstauskunft wurden die soziale/sozioökonomische Situation, Wissen und Erfahrungen zu Computer/Internet sowie die Bedürfnislage der Befragungspersonen im Hinblick auf den SPC anhand eines vorgegebenen Schemas in Form eines Fragebogens erhoben. Wegen zu erwartender Verständnisprobleme wurde der Fragebogen im Regelfall gemeinsam mit einem Versuchsleiter ausgefüllt, der die erforderlichen Hintergrundinformationen bereitstellte, wenn einzelne Fragen nicht verstanden wurden. Der Fragebogen selbst umfasst drei allgemeinere Teile (Personangaben, Haushaltangaben, allgemeine Vorstellungen zu Computern) und vier spezifische Teile (Softwareausstattung, Hardwareausstattung, Design, Betreuung). Die Fragen selbst sind zum Teil in geschlossener Form (die Befragungspersonen haben sich zwischen vorgegebenen Alternativen zu entscheiden) bzw. in offener Form (die Befragungspersonen formulieren freie Antworten) gestaltet. Die geschlossenen Fragen wurden quantitativ, die offenen Fragen qualitativ ausgewertet.

Für die Mehrzahl der Fragen aus den spezifischen Teilen wird ein fünfstufiges Antwortmodell verwendet (1: sehr große Bedeutung, 2: große Bedeutung, 3: mittlere Bedeutung, 4: geringe Bedeutung, 5: keine Bedeutung). Die Befragungsteilnehmer werden dabei aufgefordert, die Beurteilung jeweils aus zwei Perspektiven vorzunehmen: ihre individuelle Sicht (persönliche Bedeutung) bzw. die von ihnen vermutete Sicht der Zielgruppe 50+ (Attraktivität für die Altersgruppe).

Exploration und Selbstauskunft erfolgten anonym.

Die Stichprobe wurde in unterschiedlichen Regionen Deutschlands (Dresden, Frankfurt/Main, Hannover, Leipzig, Naumburg, Neustrelitz, Potsdam, Torgau, Ulm) gezogen. Zum einen wurden Teilnehmer von Senioren-Computer- bzw. Internetclubs angesprochen; zum anderen wurde Befragungspersonen rein zufällig ausgewählt und um Mitarbeit gebeten.

An der Befragung im Rahmen der Erkundungsstudie waren N=198 Personen beteiligt.

Auf Basis der Untersuchungsergebnisse wurde ein Prototyp des Seniorencomputers, bestehend aus einem nach Vorgaben aus der Homeelektronik designten Gehäuse, einer speziellen Bedienungssoftware, ausgewählter Anwendungen, z. B. eines Lernsystems und eines speziellen Service (deutsches Handbuch, Katalog usw.), produziert und in einem Feldtest nochmals der Prüfung durch die Nutzer unterzogen.

### **3.2.3. Der Feldtest**

Die Maßnahme „Feldtest Senioren PC“ war in das Vorhaben „Entwicklung einer seniorenge-rechten Funktionalität der Hard- und Software eines Personalcomputers (Senioren-PC, SPC2000)“ eingebettet, das mit der Herstellung eines Prototyps gleichfalls am 31.3.2001 beendet wurde..

Sie beinhaltete über den Zeitraum 11/2000 bis 3/2001 folgende Projektetappen:

#### (1) Wissenschaftliche und organisatorische Vorbereitung des Feldtests

- Erarbeitung des Instrumentariums für Untersuchungen zur hardwaretechnischen Funktionalität, Bedienungsfreundlichkeit der Software- und Anwendungsoberflächen sowie zu Handhabbarkeit und Ergonomie etc. ...
- Entwurf des Forschungsdesigns für psychologische Untersuchungen über Zugangshemmnisse zu IuK-Produkten und -anwendungen aus der Sicht der Senior(inn)en.
- Erarbeitung von Werkzeugen für empirische Untersuchungen zu Gebrauchsgewohnheiten im Umgang und in der Nutzung der Testgeräte. Der Feldtest fand in verschiedenen Regionen der Bundesrepublik mit Schwerpunkt in Sachsen statt und bezog sowohl ländliche Räume als auch städtische Ballungsgebiete ein. Es wurde berücksichtigt, dass sich aus unterschiedlichen Umfeldbedingungen auch differenzierte Gebrauchsmuster ableiten, die unterschiedliche Konfigurationsvarianten erforderten.
- Aufstellung eines Projektplanes zur organisatorischen Abwicklung und technischen Betreuung des Feldtests. Dabei wurde aufgesetzt auf dem Netzwerk der im Projekt „Senioren @ns Netz“ mitarbeitenden sächsischen Gymnasien. Probanden für die Tests konnten hauptsächlich aus dem Kreis der Kursteilnehmer gewonnen werden, sie stellten eine repräsentative Auswahl nach unterschiedlichen Motivationskriterien dar.

#### (2) Produktion von 100 Testgeräten

Für die Realisierung des Forschungsdesigns wurden 100 Testgeräte auf der Basis des Prototyps manufakturmäßig produziert und den Probanden kostenlos zur Verfügung gestellt.

Nach Ablauf der Testphase konnten die Testpersonen die Geräte zu einem reduzierten Preis erwerben.

(3) Organisatorische und technische Betreuung der Probanden im Feldtest

Zur Absicherung des Feldtests war ein organisatorischer und technischer Support erforderlich. Dafür wurde ein Team von Fachleuten gebildet. Im Rahmen der Betreuung wurden Informationen und Feedbacks über Probleme in der technischen Handhabung erhoben und dokumentiert.

(4) Evaluation des Feldtests

Aufbauend auf dem entworfenen Forschungsdesign (1) wurde die Begleitforschung/Akzeptanzuntersuchung bei den Probanden durchgeführt und in einem Forschungsbericht dokumentiert.

(5) Zusammenstellung der neuen (präzisierten) hard- und softwaretechnischen Anforderungen an die Produktion

Aus dem Feedback zur technischen Handhabung (3) und dem Forschungsbericht (4) wurde eine Dokumentation des präzisierten Produktdesigns ( Hardware und Software ) erstellt und auf dessen Grundlage die technischen und konzeptionellen Grundlagen des F & E Projekts „Seniorenerechte Hard- und Software“ präzisiert.

Zusätzlich zum Projektantrag und ohne Erweiterung der Projektmittel richtete die Lintec Computer AG gemeinsam mit ihren Partnern ( s. nachfolgend ) ein „Senioren Computer Testlabor“ ein, in dem computerkundige Damen und Herren des „Senioren Internetclub Leipzig“ (SICL) auch nach dem Ablauf der Projektförderung Computerhard- und -software auf ihre Seniorentauglichkeit bewerten und die Kompatibilität zum „Lintec Senior“ Computersystem testen. Diese ständige Einrichtung war die bis dahin einzige ihrer Art in der Bundesrepublik Deutschland und entstand unmittelbar aus der Arbeit am Feldtest.

Innerhalb der dargestellten Projektetappen arbeitete die Lintec Computer AG mit folgenden Kooperationspartnern zusammen:

- (a) Universität Leipzig, GEWIMA – Gesellschaft für Wissenschaft und Marketing, Institut für Software- und Systementwicklung, Institut für angewandte Psychologie
- (b) Verband Sächsischer Bildungsinstitute e. V., Mensch Sozioumfeld Unternehmen e. V. als Projektträger „Senioren @ns Netz“

(c) regionale Unternehmen, Institutionen, Seniorencomputerclubs innerhalb der organisatorischen und technischen Betreuung des Feldtests

### ***Darstellung der erzielten Ergebnisse***

Die Ergebnisse der Auswertung des Feldtestfragebogens „Senioren, Computer und Internet“ sind im Forschungsbericht ausführlich dokumentiert. Sie sind gemeinsam mit der empirischen Erhebung 2000 die bisher umfassendsten Ergebnisse einer wissenschaftlichen Studie zum Thema „Senioren, Computer und Internet“ in der Bundesrepublik Deutschland. Die Ergebnisse flossen wie geplant in die Konstruktion des ersten für Senioren gebauten Computersystems ein, das als LINTEC SENIOR nach der Überführung in die Serienproduktion auf dem deutschen Markt platziert wurde. Es gibt auch europaweit bisher kein vergleichbares System. Im Zeitraum des Projekts erhöhte sich der Grad an Interesse und Kaufbereitschaft bei der Zielgruppe 50+ erheblich. (Vgl. ARD/ZDF Online Studie 2001, in: media perspektiven, Heft 8/2001). Auch die politische Aufmerksamkeit, ablesbar an der Initiative „Internet für alle“ für die Sensibilisierung der Zielgruppe, hatte erheblich zugenommen.

### ***Nutzenpotenzial in außerwirtschaftlichen Bereichen***

Die Erschließung einer neuen Zielgruppe für IuK-Technologien durch Implementierung eines spezifischen Produktdesigns und Befähigung zu dessen Nutzung durch Seniorinnen und Senioren bedeutete letztlich auch eine stärkere Einbeziehung der älteren Generation in die Entwicklung zur Informationsgesellschaft.

Konkreter Nutzen für die Zielgruppen besteht hinsichtlich:

- Erhöhung ihrer Lebensqualität
- Kompensation von Mobilitätseinschränkungen
- Altersgerechte Bildungsangebote
- Abdeckung und Entwicklung seniorenspezifischer Informations- und Kommunikationsbedürfnisse
- Befähigung zur Nutzung virtueller Dienstangebote

Mit diesem Projekt konnte die Lintec Computer AG und damit auch der Freistaat Sachsen bundesweit und beginnend auch in Europa eine erhebliche Aufmerksamkeit erzielen. Das Projekt „Feldtest Senioren PC“ hatte mit seinen Ergebnissen einen wesentlichen Beitrag zum Erfolg des F&E-Projekts „Entwicklung einer seniorengerechten Funktionalität der Hard- und Software eines Personalcomputers (Senioren-PC, SPC2000)“ erbracht.

Beide Projekte sind nur im Zusammenhang zu sehen und stellen insgesamt eine neue Qualität bei der Entwicklung eines Zielgruppencomputers inkl. Software und Servicesystem dar. Allen Rechercheergebnissen zufolge ist das Produkt LINTEC SENIOR ein zumindest in Europa einzigartiges System. Es verwirklicht in herausragender Weise die förderpolitische Absicht einer Unterstützung der Entwicklung innovativer und marktfähiger Produkte.

Der Feldtest ist in seiner Anlage, Durchführung und mit den Ergebnissen eine der umfangreichsten und gründlichsten derartigen Aktionen in der Bundesrepublik. Es ist derzeit kein weiterer Computerhersteller bekannt, der eines seiner Produkte schon im Vorfeld derart gründlich von der potentiellen Zielgruppe hat überprüfen lassen. Desgleichen ist kein Konkurrent in Sicht, der so umfangreich gemeinsam mit Seniorinnen und Senioren Computer Hard- und Software entwickelt, getestet und bis zur Marktreife vorangebracht hat.

Die Art der angewandten soziologischen Methoden ist bekannt und entspricht dem wissenschaftlichen Standard.

Die Nachhaltigkeit des Projektansatzes und der Ergebnisse wird durch die Etablierung einer ständigen Testeinrichtung „Senioren Computer Testlabor“ gemeinsam mit den Kooperationspartnern und dem Senioren Internetclub Leipzig ( SICL ) gesichert. Dies bestätigte auch im Nachhinein die Notwendigkeit und Richtigkeit der Projektanlage „Feldtest“. Die große öffentliche Resonanz von Seniorinnen und Senioren und das Interesse nebst Berichterstattung auch bundesweit agierender Medien unterstreichen diese Aussagen ausdrücklich.

Das Produkt LINTEC SENIOR ist nach Einschätzung der Öffentlichkeit als Konzept und System in seiner Komplexität und seinen Implikationen bisher im Computerbereich in der Bundesrepublik Deutschland einzigartig. Die mit diesem ersten Versuch der Entwicklung eines Computersystems (Hard- und Software, Anwendungen, Service, Weiterbildung) für die Zielgruppe Seniorinnen und Senioren gemachten Erfahrungen erfordern eine ständige Weiterentwicklung und geben der Entwicklungsrichtung insgesamt entscheidende Impulse.

### *Die empirische Untersuchung*

Die empirische Untersuchung im Rahmen des Feldversuchs zum Lintec Senioren Personalcomputer wurde in Form einer Fragebogenstudie in der Zielgruppe der „Senior(inn)en“ (Alter: 50+) konzipiert. Sie erfolgte im Zeitraum von März/April 2001. Die Datenerfassung und -analyse wurde im Mai 2001 durchgeführt und abgeschlossen. Die Datenauswertung hatte das Studium der Antworten auf die einzelnen Fragen des Fragebogens sowie von Zusammenhängen zwischen Gruppierungsvariablen (z. B. Geschlecht, Alter, Vorkennnisstand) und Einzelfragen des Erhebungsinstruments zum Gegenstand.

Im Erhebungsinstrument sind mit quantitativ bzw. qualitativ auswertbaren Fragen zwei Sorten von Items enthalten (siehe Tabelle, Punkt 2.1). Im Weiteren werden in diesem Bericht

nur die Ergebnisse besprochen, die die Auswertung der quantitativ auswertbaren Einzelfragen betreffen. Im Anhang zum Forschungsbericht sind Tabellen angegeben, die für alle qualitativ auswertbaren Fragen der Komplexe 2 bis 4 die Nummern der Fragebögen auflisten, in denen zu der jeweiligen Frage Bemerkungen/Ausführungen gemacht wurden. Dadurch wird es den entsprechenden Arbeitsteams des SPC-Projekts möglich, sich schnell einen Überblick zu Kritiken bzw. Veränderungswünschen zu verschaffen und die qualitative Analyse gezielt selbst vorzunehmen.

Zur Darstellung der Ergebnisse werden in den meisten Fällen Prozentwerte für die jeweiligen Antwortkategorien wiedergegeben. Bei skalierten Merkmalen finden sich neben den Häufigkeiten der einzelnen Skalenwerte in der Regel die Angaben von arithmetischem Mittelwert und Standardabweichung.

### *Fragebogen*

Der verwendete Fragebogen gliedert sich in vier Komplexe:

1. Personenangaben,
2. Hardware,
3. Senioren-Oberfläche,
4. Service.

Die Komplexe 2 bis 4 sind in Teilkomplexe untergliedert:

2. Hardware (sieben Teilkomplexe): Grundgerät, Monitor, Tastatur & Maus, Drucker, Scanner, Spracheingabe und -ausgabe & Kamera, Modem & ISDN-Karte;
3. Senioren-Oberfläche (zwei Teilkomplexe): Menü-Modus, Programm-Modus;
4. Service (zwei Teilkomplexe): Katalog, Serviceleistungen.

Im Komplex 1 sind Fragen zur Person, zum Kontakt, zur Ausbildung, zum Haushalt, zur Computernutzung, zu Plänen und zur Leistungsselbsteinschätzung in Hinblick auf Computer/Internet enthalten.

In diesem Komplex und in Komplex 2 dominieren Alternativ- bzw. Mehrfachwahlfragen. In den Komplexen 3 und 4 findet sich eine Kombination von Auswahl- (quantitative Antworten) und freien Fragen (qualitative Antworten).

### **3.2.4. Ebenfalls bundesweit einmalig: Das Seniorencomputertestlabor als ein Partnerschaftsprojekt der LINTEC IT AG, der GEWIMA und des MSU**

Der Kanzler der Universität Leipzig, Herr Peter Gutjahr-Löser, und der Vorstandsvorsitzende der Lintec Computer AG Taucha, Herr Hans Dieter Lindemeyer, eröffneten am Freitag, dem



21.7.2000, 14.00 Uhr in den Räumen der Universität Leipzig, Marschnerstraße 18 ein für die Bundesrepublik Deutschland bisher einmaliges „Senioren Computer Testlabor“.

Im Freistaat Sachsen leben derzeitig etwa 1,7 Mio. Menschen über 50 Jahren, was einem Bevölkerungsanteil von etwa 39 % entspricht. Bisher nutzt nur ein geringer Teil von ihnen die Möglichkeiten von Computern und Internet zur Bereicherung ihres Alltags. Das liegt nicht nur am mangelnden Interesse der Älteren, sondern auch daran, dass derzeit weder das Angebot an PC-Hard- und Software noch der Service der Computerfirmen in ausreichendem Maße auf die Anforderungen der wachsenden Käufergruppe Seniorinnen und Senioren eingerichtet ist. Es existieren auch nur wenig gesicherte Forschungsergebnisse zur Spezifik der Computer- und Internetnutzung durch diese Altersgruppe.

Wie könnte eine seniorengerechte Hard- und Software aussehen? Wie entwickeln sich die Bedürfnisse der älteren Menschen durch die Verwendung des Internets z. B. als Kommunikationsmedium?

Diesen und anderen Fragen stellte sich eine Projektgruppe von Wissenschaftlern und Technikern der Universität Leipzig, vertreten durch die GEWIMA, des Vereins Mensch Soziumfeld Unternehmen und der Lintec Computer AG Taucha, die für dieses Vorhaben die Führung übernommen hatte.

Aufbauend auf der Aktion „Senioren @ns Netz“ des VSBI und mit tatkräftiger Unterstützung des daraus hervorgegangenen „Senioren Internetclubs Leipzig (SICL) testeten Seniorinnen und Senioren dieses Clubs in dem „Senioren Computer Testlabor“ bereits vorhandene Hard- und Software auf ihre Eignung für ältere Menschen und definierten konkrete Anforderungen für die Entwicklung neuer Angebote.

Diese Vorstellungen flossen zusammen mit den Ergebnissen einer Befragung von Seniorinnen und Senioren an verschiedenen Standorten in der Bundesrepublik in die Entwicklung einer seniorengerechten PC-Hard- und Software-Funktionalität ein.

Hier ergibt sich auch für die Zukunft ein dankbares Betätigungsfeld, da bisher kein Anbieter der IT-Branche seine Produkte und seinen Service nach seniorengerechten Kriterien entwickelt hat, aber intensiv auf diese Zielgruppe abzielt.

### **3.2.5. Aus dem Feld der Anwendungsentwicklung: Computerspiele für Seniorinnen und Senioren**

#### ***Projektgrundlagen und -beschreibung***

Mit der zunehmenden Verbreitung von PCs in Seniorenhaushalten wird potenziell die Nutzung der vorhandenen Software-Angebote für diese Altersgruppe interessant. Bei der Be-

stimmung von Senioren als Altersgruppe der über 50-Jährigen ist u. E. von einer aktiven, prinzipiell noch arbeitsfähigen und lernwilligen, im Wesentlichen nicht alterseingeschränkten und sozial abgesicherten Zielgruppe auszugehen, wobei besonders in den neuen Bundesländern diese Gruppe durch eine Vielzahl von Vorruheständlern erweitert wird.

Die Softwareindustrie, die sich den Spielen verschrieben hat, zielt auf ein breit gefächertes Publikum. Darunter zählen in besonderem Maße Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene.

Die vorhandenen Computerspiele und die Lernsoftware sind bisher nur sehr selten auf die Altersgruppe 50+ ausgerichtet. Gerade Seniorinnen und Senioren sind aber nach den Kindern und Jugendlichen die häufigsten Nutzer von (traditionellen) Spielen und zumeist sehr an unterhaltender Wissensaufnahme interessiert.

Warum also sollten nicht Senioren an PC-Spielesoftware herangeführt werden?

Wie reagiert die ältere Generation auf einen scheinbar nur an Jugendlichen orientierten Medieninhalt?

Bereits im Dezember 1998 formierten sich die Projektbeteiligten, suchten und fanden Teilnehmer, akquirierten potenzielle Sponsoren, berieten über wissenschaftliche und organisatorische Leitlinien, diskutierten und formulierten die Projektidee.

### *Projektanfang*

Auftakt zur Bildung des Projektteams war eine Veranstaltung im Dezember 1998 mit Absolventen des Projekts "Senioren @ns Netz" in Leipzig. Die Senioren waren interessiert, sich in regelmäßigen wöchentlichen Treffs nicht nur über ihre Erfahrungen mit Computern und Internet auszutauschen, sondern auch Neues kennen zu lernen und in sinnvollen Projekten ihr Wissen anzuwenden. Die Teilnehmer waren und sind überwiegend hochmotiviert und engagiert und teilweise zu beträchtlichem Zeitaufwand bereit. Im Laufe der Zusammenarbeit wurden diese regelmäßigen Treffs als "Senioren Internetclub Leipzig" bezeichnet. Den interessierten Mitgliedern wurde der Projektansatz "Computerspiele für Senioren" vorgestellt. Sich mit Spielen am PC zu beschäftigen war für fast alle Teilnehmer ein völlig neues und ungewohntes Feld.

Trotz anfangs sehr skeptischer, teilweise sogar ablehnender Haltung zum Spielen am PC entschlossen sich ein Großteil zur Mitarbeit am Projekt.

Es wurden drei Monate vereinbart, in denen ausgewählte Spiele und Edutainment-Software durch ein Team von rund einem Dutzend Senioren auf ihren Unterhaltungswert und Nutzungsmöglichkeiten für diese Altersgruppe hin getestet werden sollten. Mit einer stabilen Projektgruppe von 10 Teilnehmern konnte gestartet werden, wobei sich die Gruppe noch vergrößerte.

### *Projektdurchführung*

Gemeinsam mit den Senioren wurde das Ziel abgestimmt:

- Auswahl und Test von verschiedenen Computerspielen, Bewertung und Empfehlung zum Gebrauch
- Entwicklung von praktikablen Bewertungskriterien für Spiele- und Edutainmentsoftware durch die Senioren
- Formulierung und Gestaltung einer Broschüre
- Öffentlichkeitsarbeit für die positiven Möglichkeiten von PC-Spielen

Vereinbart wurde von Mitte Januar bis Ende März ein wöchentlicher Treff, bei dem:

- die Spiele ausgewählt und ausgetauscht wurden,
- über die Spiele und die Erfahrungen beim Spielen gesprochen, diskutiert und teilweise gemeinsam gespielt wurde,
- man sich durch die gemeinsame Tätigkeit einfach kennen lernte.

### *Notwendige Hardware*

An der Universität Leipzig wurden mit Unterstützung von einem Sponsor, der Firma Lintec Computer AG, Taucha bei Leipzig, Möglichkeiten geschaffen, dass die Senioren einerseits an modernen PCs spielen konnten, andererseits sie auch den Zugang zum Internet hatten. Den Senioren, die zu Hause über keinen oder nicht den entsprechend ausgerüsteten PC verfügten, konnte das Angebot unterbreitet werden, mittels eines anderen Sponsors, dem Computerservice Sysdrai Leipzig, in den Räumen des Medienstadt Leipzig e. V. zusätzlich während der ganzen Woche an drei PCs die Spiele zu testen. Hierbei standen, wie auch an der Universität Leipzig, ständig Betreuer mit Rat und Hilfe zur Seite.

### *Notwendige Software*

Zum Testen durch das Projektteam waren 20 Spiele verschiedenster Genres und 15 Edutainment-Softwareprodukte vorgesehen.

Drei Wege wurden besprochen, um die Test-Software auszuwählen:

- Die ersten 10 Titel wurden durch die Projektleitung ausgesucht. Dabei war das Kriterium, ein möglichst breites Spektrum derzeit im Handel erhältlicher Software inklusive momentaner Spitzentitel abzudecken.
- Weitere 10 Softwareprodukte wurden gemeinsam im Testteam im einschlägigen Fachhandel ausgesucht.
- Die restlichen 15 Spiele und Edutainment-Software resultierten aus den Wünschen der Testteilnehmer, die Anfang des letzten Drittels der Testphase nach Diskussion der bisherigen Erfahrung geäußert wurden.

Dieser Mix sollte einerseits die Situation simulieren, wie sich ein Senior entscheiden würde, wenn er ohne Vorkenntnisse momentan im Handel erhältliche Spielesoftware kaufen möchte.

Andererseits sollte dieses Vorgehen auch gewährleisten, Software, die momentan durch Fachpresse und Publikum (meistens aber für Jugendliche) als gut bewertet wurde, durch die Testreihe laufen zu lassen.

Zum Dritten sollten auch Software-Produkte etwas älterer Generation nicht außer Acht gelassen werden, die nach einer kurzen Vorstellung auf Interesse der testenden Senioren trafen.

Die Teilnehmer am Projekt wurden durch Seminare, in denen Spiele vorgestellt wurden, an die Handhabung, Installation und Deinstallation, Bedienung sowie die Struktur von Spielen unterschiedlichsten Charakters herangeführt.

Ein Fragebogen, der bei jedem PC-Spiel durch die Senioren ausgefüllt wurde, bildete die Grundlage der Auswertung.

#### *Zum Fragebogen*

Nach eingehender Diskussion wurden die folgenden Kriterien bestimmt. Hierbei konnte auch auf die Methodologie und die Erfahrungen eines anderen Projektes zurückgegriffen werden, das seit nunmehr 2 Jahren mit großem Erfolg vom Jugendamt Leipzig durchgeführt wird, "Computerspielebewertung durch Jugendliche".

Dabei werden im Unterschied zu den meisten anderen Bewertungs- und Empfehlungsgremien durch die Jugendlichen selbst die Kriterien entwickelt und Empfehlungen ausgesprochen.

Nach einer Übersicht über verschiedene vorhandene Bewertungsmodelle und Klassifizierungstypologien wurden durch die Teilnehmer und die Projektbegleiter folgende Bewertungsmaßstäbe und die aufgeführten Kriterien bestimmt.

Durch die Senioren war als erstes einzuschätzen:

- ob das Spiel vorwiegend auf Aktionen/Action aufgebaut ist oder
- mehr Denken verlangt,
- ob mehr Geschichten erzählt oder
- ob Wissen gefragt und das Lernen gefördert wird.

Die meisten Spiele lagen natürlich irgendwo dazwischen, manche Edutainment-Software war hier überhaupt nicht mehr einzuordnen.

Manche PC-Games sind pur auf Action ausgelegt, manche verlangen aber auch ein hohes Maß an Überlegung. Bei einigen wiederum ist eine Geschichte im Vordergrund, wo man mit Überlegung handeln muss. Action kommt dann im besten Fall noch stimulierend hinzu.

Danach beurteilten die Senioren in separaten Meinungsäußerungen, wie viel Spaß ihnen das Spiel bereitet hat, wie einfach oder schwierig die Bedienung war, wie hoch der Aufwand bei der Installation und Deinstallation gewesen ist, wie sie die Grafik und den Sound empfunden haben. Wichtig war auch die Frage nach dem selbsteingeschätzten "Lern-Faktor". Macht das Spiel nur Spaß, dient es nur zur Unterhaltung oder lernt man dabei etwas, was hier und da von Nutzen sein könnte? Besonders für die getestete Edutainmentsoftware gewann dieser Faktor an Wichtigkeit.

Ein sensibler Punkt zur Beurteilung der Software ist weiterhin das Preis-Leistungsverhältnis. Spiele-Software verfällt im allgemeinen innerhalb von vier bis sechs Monaten im Preis, der bei Top-Ware meist zwischen 70 und 100 DM pendelt. Hier eine bestimmte Größe anzugeben ist deshalb schwierig.

Jedoch fragten die Senioren im Testteam grundsätzlich nach dem Preis für entsprechende Software.

Aus diesem Grund wurde in die Bewertung auch das Preis-Leistungs-Verhältnis aufgenommen. Dass das zum Erscheinen der Broschüre nicht mehr stimmig sein muss, ist in Kauf zu nehmen.

Das vorgegebene Schema wurde durch die Möglichkeit ergänzt, schriftlich die ganz individuelle Meinung zum Spiel oder zur Edutainment-Software zu formulieren. Um den Empfehlungscharakter für andere Interessenten zu bewahren, wurden dabei bewusst keine Begrenzungen oder Vorschriften gesetzt. Das spiegelt sich auch durch die z. T. eigenwilligen Formulierungen in der Auswertung wider.

### *Zur Spiele-Bewertung*

Ausgewertet wurden die gesamten Daten sowohl quantitativ als auch qualitativ mit Hilfe von speziellen Computerprogrammen sowie der Erfahrung und dem Wissen des Projektteams um dieses Genre. Berücksichtigt wurden eigene Erlebnisse bei der Erprobung der Spiele, der Auswertung der entsprechenden Fachliteratur und den einschlägigen Journalen sowohl im Print als auch im Internet.

Den Schwerpunkt bilden allerdings grundsätzlich die Einschätzungen und Meinungen der testenden Senioren.

### *Die Einschätzung*

An erster Stelle stehen der Name des PC-Games und des/der Produzenten.

Danach empfehlen wir eine Hardware-Konfiguration, die "unsere" Tester erprobt haben. Auf den Verpackungen der Spiele stehen zum Teil andere, desgleichen in den einschlägigen Journalen. Die dort jeweils angegebenen unterscheiden sich von den unseren zum Teil erheblich.

Der nächste Hinweis beinhaltet die Sprachausgabe im Spiel und die Sprache des meistens beigelegten Handbuches.

Ein weiteres Kriterium zur Beurteilung von Spielen ist die Multiplayer-Option. Was nichts anderes heißt, als dass man als Spieler dieses Spiel mit noch anderen Spielern spielen kann.

Eine darauf folgende kurze Inhaltsangabe mit weitgehend zurückhaltender Bewertung des Autoren Jürgen Bewilogua bildet den Auftakt zur wirklichen Meinungsäußerung des Projektteams. Diese Inhaltsangabe entspricht eigener Erfahrung, zurückhaltender Meinung und erlesenen Packungsinformationen sowie Wiedergaben aus einschlägiger Fachliteratur und Internet-Informationen. Die Meinung des Teams war im Zweifelsfall stets entscheidend.

### *Meinungen*

Hier wurden aus den Testbögen Meinungen der Senioren wiedergegeben. Diese sind zum Teil widersprüchlich und original aus den Testbögen zitiert worden. Weiterhin wird der Leser bemerken, dass die Tester im Verlauf der Testphase sich mit dem Medium vertrauter gemacht haben und auch ihre Wertungen sich merkbar veränderten. Dazu mehr in der Auswertung.

### *Geschichten, Denken, Action, Wissen und Lernen*

Diese Angaben geben die prozentuale Einschätzungen der Senioren im Spannungsfeld von Geschichten – Action – Denken – Wissen/Lernen wieder. Also erzählt zum Beispiel "Worms 2" zu 11% Geschichten, zu 4% verlangt es vom Spieler Denken und zu 85% bringt es Action auf den PC-Bildschirm, Wissen/Lernen entsprechen 0%.

Abschließend wird die bekannte Beurteilung von Spaß, Installation, Bedienung, Grafik, Sound und – das ist nun wiederum nicht gängig – dem Lernfaktor vorgenommen.

Es gilt folgende Bewertung:

- 1 Punkt schlecht
- 2 Punkte mäßig
- 3 Punkte gut
- 4 Punkte sehr gut
- 5 Punkte ausgezeichnet

Oft sind Komma-Werte angegeben. Das erleichtert dem Leser das Verständnis für die Einschätzung der Spiele zwischen "schlecht" und "ausgezeichnet".

### 3.2.6. Die Computererlebniswelt als strategisches Innovationsfeld

Computer Erlebniswelten für Seniorinnen und Senioren wurden an einem Standort in Leipzig über 3 Monate hin von zwei Seniorencomputerclubs betreut und deren Informations- und Bildungsfunktion überzeugend nachgewiesen. Konzeptionell könnte eine solche Einrichtung in folgenden Bereichen aufgebaut und kommerziell kostendeckend betrieben werden:

- Methode: Veranschaulichung des Netzwerkcharakters von Computertechnik und Anwendungen durch die Kombination von Information, Demonstration, Anschauung und praktischer Vorführung von Technik sowie Nutzungsmöglichkeiten von Anwendungen, möglichst mit Aha-Effekten und Erlebnischarakter
- Erweiterung der Angebote durch Kooperationspartner: Einbeziehung in Aus- und Weiterbildungskurse, Entwicklung zum Zentrum für Service, Beratung und Verkauf von IuK -Technik und ggf. Produkten aus Netzangeboten

Im Idealfall führen **Seniorenberater** und/oder Jugendberater z. B. aus „Senioren @ns Netz“ vor Inhalte: Die Demonstrationsbereiche sind gekoppelt mit den Erweiterungsmodulen des Lintec Senior und zeigen die Möglichkeit auf, den Computer zur multifunktionalen Zentrale im Seniorenhaushalt zu entwickeln für

Information	(Offline und online Datenbanken, Bürosoftware ... )
Kommunikation	(E-Mail, Chat, Netmeeting, Internet-Telefonie ... )
Unterhaltung	(CD-, DVD-Player, Kopplung mit Musikanlage, Fernseher, Präsentationstechnik, Computerspiele ... )
Lernen und Arbeiten	Offline und onlinebasierte Lernsysteme, Peripheriegeräte
Selbstkontrolle und Hausüberwachung	(Medizingeräte und Software, Haushaltsteuerung ... )

#### *Anwendungs- und Demonstrationsbereiche:*

- Wellness/Ernährung (Trainingspläne, Ernährungsberatung etc.): Pulsmessung ... (Polar), Fitness- und ErnährungsprogrammeBild- und Photobearbeitung: Bildbearbeitungssoftware (PixelNet, ... ), Bildarchiv und -verwaltung, Digitale Fotokamera, CD-Brenner, Scanner
- Videoschnitt/Digitalrecorder: Bildbearbeitungssoftware, Fernseh-/Videokarte, Digitale Videokamera und -recorder
- Tonstudio: Medienverbund in der Wohnung, Internetradio, MP3-Software und -Geräte, Musikbibliothek

- Geräte zur gesundheitlichen Selbstüberwachung: Medizininformation und Beratung, Verbindung medizinische Funktionen, Medizininformation/elektronische Zeitschrift, zum Arzt und zu Hilfsdiensten, Erinnerungsfunktion, Diagnose, Selbstüberwachung Blutdruck, Blutzucker, Virtuelle Krankenakte ( FA Intercomponentware ), Anwendungspakete für Seniorenwohnheime, betreutes Wohnen und Krankenhäuser, Telemedizinische Optionen Computer- und Netzspiele/Lernsoftware: Trainingssoftware und Spielesammlung mit vereinfachter Installationsroutine, Jährliche bewertete Auswahl und Spieleempfehlungen, Joystick, Simulatoren, Cyberspace/Virtual reality (*Helm und Software*) Lern- und Arbeitsumwelt/Telearbeit: Peripheriegeräte (*Scanner, Projektionstechnik*), Datenbanken (*online und offline* ), Softwareangebote (*Lern-CD, Trainingsprogramme*), Aktualisierte CD-Angebote
- „intelligenter“ Haushalt: Der Lintec Senior als universelles Steuergerät für Haustechnik und Küchengeräte (HES), Sicherheits-, Überwachungs-, Alarmanlagen (*Senioren-schutzbrief, IT-Modul*), Haussysteme im betreuten Wohnen, optional für Wohnanlagen (*Hausvernetzung* ), LON, EIB
- Sprachsteuerung: getestete und bewertete Sprachsoftware (GDATA), Kopfhörer/HeadSet, Mikrophon
- Telefon (Bild-, Internet-): Webcam, Softwarepaket, Netmeeting, Messenger, Anschluss Funktelefon, D E C T, Handy
- Satreceiver/pay-TV: DVB (terrestrisch, Kabel), Common Interface/Bezahlfernsehen Projektion/Präsentation: Daten- und Videobeamer, Festbildkamera, LCD-Projektor, Overhead-Projektor, Tonanlage, Präsentationssoftware (dient in der Erlebniswelt für Vorführungen/Übertragungen/Präsentationen im Home-Bereich, bei Seminaren, Wohnheimen, Krankenhäusern)

Angestrebt werden sollte auch die Demonstration und ggf. Verkauf von computer- und internetbasierten Angeboten durch Netzwerkpartner, notwendig ist auf jeden Fall die Einbeziehung von Seniorenverbänden, Seniorenbeauftragten der Städte und Gemeinden.



### **3.2.7. Senioren IT-Berater**

Seniorenberater sind computerkundige Seniorinnen und Senioren, Clubs und Initiativen für Senioren, Computer und Internet. Sie übernehmen Aufgaben der Information und Öffentlichkeitsarbeit (Senioren werben Senioren), und je nach Kenntnisstand und Interesse in der individuellen Beratung und Weiterbildung sowie im Service beim Nutzer zu Hause. Diese Idee kam leider über sporadische Aktionen nicht hinaus, obwohl hier potenziell die Verzahnung mit verschiedenen Fördermöglichkeiten möglich wäre.

### **3.3. Zusammenwirken von Älteren und Jüngeren in gemeinsam interessierenden Alltags- und Lebensfragen und innerhalb von Projekten als Beitrag zur Entwicklung des Generationendialoges (Teilvorhaben 3)**

Mit der Umsetzung dieses dritten Teilvorhabens im Projekt befasst sich der Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik an der Universität Leipzig (Prof. Jörg Knoll, Jana Schmidt M. A.).

#### **3.3.1. Ziele des Gestaltungsprojektes „INPOT“**

Hier sind einige Schwerpunkte besonders hervorzuheben:

##### **Entwicklungs- und Gestaltungsaufgabe**

- Entwicklung und Erprobung von Formen des individuellen (handlungs- und tätigkeitsbezogenen) Lernens Älterer und des generationsübergreifenden Transfers von Erfahrungswissen
- Installierung von dauerhaften und sich zunehmend selbst tragenden Handlungs- und Organisationsformen generationsübergreifender Lern- und Unternehmensaktivitäten
- Förderung des Generationendialogs und von Generationen-Solidarität als Beitrag zur gesellschaftlichen Integration Älterer

##### **Forschungsaufgabe**

Erfassung und Einschätzung von Entwicklungsvorgängen bei Einzelnen und in Gruppen

##### **Transfer- und Multiplikationsaufgabe**

Umsetzung in Arbeits- und Lernhilfen

In diesem Sinne verfolgt das Teilvorhaben 3 innerhalb des Projektes „INPOT“ mehrere Aufgaben:

Aufgabe (1):

Entwicklung und Erprobung von generationsübergreifender Begegnung und generationsübergreifendem Lernen mit deutlichem Bezug auf Alltags- und Lebenswissen in biographischer Perspektive

Aufgabe (2):

Entwicklung und Erprobung von Aktivitäten und Formen der Begegnung und des darin einbezogenen Lernens mit Selbsttätigkeit und Selbstorganisation als tragenden Elementen

Zur Erreichung der Zielsetzung wurden ganz unterschiedliche generationsverbindende Aktionsformen als Raum für Begegnung zwischen den Generationen entwickelt:

Aktionsform	Inhalte	Art der Begegnung
Projekt	„Älterwerden und Beschleunigung“ im Rahmen des Theaterspektakels der Stadt Leipzig	Gemeinsame Tätigkeit (Entwicklung, Planung, Durchführung) von Aktionen zur Gestaltung des Theaterspektakels, z. B. „Stille Aktion“ – Ausstellung biographischer Gegenstände ⇐ Kooperation
Seminar	Lebenswelten	Gegenseitiger Austausch über Lebensläufe und Lebenssituationen und gemeinsame Erarbeitung von Themenschwerpunkten ⇐ Kommunikation/Kooperation
Erzählcafé	Alltagsthemen und -erfahrungen	Gegenseitiger Austausch über Alltagssituationen und Interessen und gemeinsame Themenplanung ⇐ Kommunikation
Übung	PC-Seminar für Jung und Alt	Gemeinsamer Erwerb neuer Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit dem Internet ⇐ Information/Training

Die Begegnungen innerhalb dieser Aktionsformen eröffneten Möglichkeiten gegenseitigen Wahrnehmens und Verstehens, förderten eine Dialog-Kultur und stärkten die Generationen-Solidarität. Die Arbeit geschah in Auswertung und Anknüpfung an bereits durchgeführte generationsübergreifende Veranstaltungen im Seniorenkolleg der Universität Leipzig und am Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik. Zielgruppen waren Senior(inn)en und junge Erwachsene. Kooperationspartner innerhalb dieses Vorhabens waren das Seniorenkolleg der Universität Leipzig, bestehend aus 800 Mitgliedern, Initiativen für ältere Bürger der Stadt Leipzig (Graue Löwen e. V.) und das Schauspiel Leipzig.

Am 29.04.2002 wurde am Lehrstuhl für Erwachsenenbildung ein Ideenforum mit Vertretern der Stadt Leipzig zur Entwicklung weiterer generationsübergreifender Aktionsformen durchgeführt. Mit dieser Veranstaltung wurde ein Grundstein für die Zusammenarbeit auf dem Gebiet der intergenerationellen Arbeit in Leipzig gelegt.

Im Sommer 2002 wurde eine Befragung im Seniorenkolleg durchgeführt. Diese sollte zum einen die Wahrnehmung von Sonderveranstaltungen erfassen, um daraus geeignete Werbemittel für generationsübergreifende Veranstaltungen zu entwickeln. Zum anderen wurde nach der Bereitschaft zu Aktivität unter den Senioren gefragt, um über direkte Ansprache dauerhafte, sich zunehmend selbst tragende Organisationsformen zu installieren.

### **3.3.2. Voraussetzungen, die für die Projektdurchführung geschaffen werden mussten**

In Auswertung bereits gelaufener generationsübergreifender Veranstaltungen am Lehrstuhl für Erwachsenenbildung und den daraus gewonnenen Erfahrungen entwickelten die Projektmitarbeiter unter der Fragestellung „Was könnten gemeinsam interessierende Alltags- und Lebensfragen sein? Was könnten Treffpunkte für generationsübergreifende Begegnung sein?“ Themen für generationsübergreifende Begegnungen, um einen Ausgangspunkt für die Projektarbeit zu schaffen.

Mit dem Beginn der Projektarbeit wurde eine Ausweitung des Angebotes im Seniorenkolleg durch die Verankerung eines zweiten Programmteils, der gesprächsorientiert, gestalterisch und kreativ war, konzipiert und im Programm für 2001/2002 umgesetzt. Ziel war es, eine Kontinuität in diesem Angebotsteil aufzubauen, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und vorhandene Hemmschwellen bei den Senior(inn)en abzubauen. In einem weiteren Schritt wurden die Aktionen inhaltlich konzipiert, Einschreibeverfahren durchgeführt und die Gewinnung von Teilnehmer(inne)n unter der älteren Generation durch persönliche Ansprache und Einladung organisiert.

### **3.3.3. Generationenübergreifendes Lernen**

#### **3.3.3.1. Seminar „Lebenswelten“ (10/01-01/02)**

##### ***Gemeinsames Seminar für Jung und Alt***

###### *a) Ablauf und Themen*

Im Winter 2001/2002 (Oktober bis Februar) wurde ein generationsübergreifendes Seminar zum Thema „Lebenswelten“ durchgeführt. Es nahmen 25 Teilnehmer teil, davon 5 Seniorinnen aus dem Seniorenkolleg. Ziel war es, gemeinsam ins Gespräch zu kommen und die Zusammensetzung von Lebenswelten mit ihren individuellen Prägungen durch die gemeinsame

Erarbeitung von Themenschwerpunkten zu ergründen. Damit sollte eine Möglichkeit geschaffen werden, das Denken und Handeln der jeweils anderen Generation besser zu verstehen und dabei Sichtweisen und verschiedene Standpunkte gegenseitig zu erfahren. Das Seminar unterteilte sich in vier Arbeitsphasen.

### 1. Arbeitsphase

Begonnen wurde mit einem Kennenlernen sowie einer Annäherung und Konkretisierung des Begriffes „Lebenswelt“. Ausgehend von Fragen, die die Lebenswelt der einzelnen Person konkret machen (Was ist mein Ort – hier in Leipzig und anderswo ? Wie lebe ich freie Zeit? Was hat mich bestimmt in meinem Leben? Was ist mir besonders wichtig? Was bewegt mich? Wofür schlägt mein Herz?) entwickelten die Teilnehmer(innen) Ideen und Themen für die weitere Seminargestaltung.

### 2. Arbeitsphase

In einer nächsten Arbeitsphase bildeten sich intergenerationelle Arbeitsgruppen, um die sich herauskristallisierten Brennpunkte/Interessenschwerpunkte zu konkretisieren und auszugestalten. Jede der sechs gebildeten Arbeitsgruppen bekam die Aufgabe, Seminareinheiten von 90 min vorzubereiten und zu übernehmen. Diese Arbeitsphase war von Selbstorganisation in den Vorbereitungsteams geprägt.

Begleitend dazu gab es ein Plenum zu der Fragestellung: „Was ist für mich innerhalb der Gruppenarbeit hier im Seminar wichtig?“, um die Besonderheit des intergenerationellen Arbeitens in den Vorbereitungsteams aufzugreifen. Die Seminarteilnehmer(innen) stellten heraus, dass ihnen bei der Zusammenarbeit zweier Generationen vor allem Verständnis, Offenheit, das einander Zuhören, das Einbringen von eigenen Interessen und ein ergebnisorientierter und kritischer Austausch wichtig waren.

Checklisten für die Gruppenarbeit gaben den Teilnehmer(inne)n Unterstützung bei Ihrer Vorbereitung einer Seminareinheit. Anregungen zur Reflexion der Gruppenarbeit (Was läuft bei uns richtig gut? Wo gibt es Stolpersteine bei unserer Zusammenarbeit? Wo brauchen wir Unterstützung bei unserer Zusammenarbeit?) begleiteten den intensiven selbst organisierten intergenerationellen Austausch in den einzelnen Vorbereitungsteams.

### 3. Arbeitsphase

In der sich anschließenden Durchführungsphase gestalteten die Arbeitsgruppen Seminare zu den Themen:

- „Natur – Die schönsten Orte in Leipzig“
- „Unser Lebenselixier Kaffee, wo kommt er her?“
- „Der Traumberuf“ im Erzählcafé

- „Leipzig heute und gestern“
- „Umgang mit Medien“
- „Die Kunst des Älterwerdens“

Alle Seminareinheiten verbanden Darbietung, Information und Elemente von Aktivierung und Bewegung und boten somit die Möglichkeit für intensive Begegnung, für einen gemeinsamen Erfahrungsaustausch, für Wissenserwerb und für das Kennenlernen von Sichtweisen und Standpunkten der verschiedenen Generationen.

#### 4. Arbeitsphase

In einem vierten Abschnitt wurde das Seminar mit einer intensiven Auswertungsphase abgeschlossen. Dabei wurden von allen Teilnehmern der Weg im Seminar beschrieben und Ideen entwickelt, was weitere Treffpunkte für generationsübergreifenden Austausch sein können und wie man ältere Menschen für solche Aktionen gewinnen kann.

Zusätzlich erhielten alle Teilnehmer(innen) einen Fragebogen zur Reflexion der Vorbereitung und Durchführung einer Veranstaltung im Rahmen des Seminars.

##### *b) Gestaltungsinstrumente*

Kleingruppenarbeit/Partnerarbeit/aktivierende Methoden/Darbietung und Information/kreative Methoden

Die Seminareinheiten wurden mit unterschiedlichsten Methoden gestaltet, die auf die jeweilige Aufgabenstellung abgestimmt wurden. Die dominierende Arbeitsform innerhalb des Seminars war die Kleingruppenarbeit. Als Gestaltungsinstrumente dienten weiterhin Partnerarbeit, Gesprächsrunden, aktivierende Methoden, Darbietung und Information (z. B. in Form von Diavortrag, Videofilm, Tanzimprovisation und Gedichte) und kreative Methoden. Die Arbeit wurde begleitet durch visuelle Hilfsmittel, Handouts und Einladungen zur jeweils nächsten Veranstaltung.

##### *c) Begünstigende Faktoren*

Bewährt hat sich die häufige Arbeit in Kleingruppen. Die Teilnehmer bescheinigten, dass der Austausch in kleineren Gruppen intensiver stattfindet als im großen Plenum.

Die Begleitung und Unterstützung der selbst organisierten Arbeit in den Vorbereitungsteams mit Hilfe von Seminarplänen, Checklisten, Materiallisten und Einrichtung von Sprechzeiten sicherte eine Orientierung für die Teilnehmer(innen) und erleichterte den reibungslosen Ablauf der Seminareinheiten in der Durchführungsphase.

#### d) *Hemmende Faktoren*

Die geringe Teilnahme von Senior(inn)en am Seminar wirkte sich zum Teil schwierig auf die Gestaltung aus. So konnte aus diesem Grund die Vorbereitungsgruppe zum Thema „Leipzig heute und gestern“ nicht generationsübergreifend arbeiten. Ursprünglich hatten sich 12 Senior(inn)en für das Seminar angemeldet, aber Krankheit, Kuraufenthalte und Überschneidungen mit anderen Veranstaltungen führten zu Absagen von Seiten der Senior(inn)en. Dadurch kam ein starkes Ungleichgewicht zustande. Einen weiteren Hinderungsgrund für eine Teilnahme der älteren Generation stellt das Eingehen auf einen regelmäßigen Wochentermin für die Seminardauer von drei Monaten dar, da sie nicht gern für einen so langen Zeitraum planen, wegen eventueller Kuraufenthalte, Urlaubspläne oder anderer Ungewissheiten.

Manchmal waren die Seminareinheiten so straff geplant, dass die Seminarzeit von 90 min zu kurz war für einen intensiven Erfahrungsaustausch. Zudem kam, dass die Seminarzeit für die meisten Studenten zwischen anderen Seminaren lag, so dass es manchen StudentInnen schwer fiel, sich auf diese besondere Atmosphäre einzulassen: "Wir Studenten wollen immer schnell zum Ergebnis kommen und effektiv arbeiten. Die ältere Teilnehmerin wollte zwar auch was tun ..., aber sie wollte durchaus auch nur mal quatschen und daran musste ich mich erst gewöhnen (wir sind im Uni Alltag und für die Senioren ist das Freizeitbeschäftigung – wir müssten erst einmal raus aus dem Stress."

Aus diesen Gründen würde sich für generationsübergreifende Veranstaltungen die Form eines Blockseminars anbieten, mit längeren Einheiten und weniger Terminen.

Diese Art von aktivem Seminar lebt vom Interesse und vom Engagement der Teilnehmer(innen), um einen echten Generationendialog herzustellen. Einige Studenten nahmen am Seminar jedoch nur wegen dem Scheinerwerb im Bereich Altenbildung teil. Dies erschwerte in einigen Seminarsequenzen das Einlassen auf einen Erfahrungsaustausch und spiegelte sich in geringer Teilnahme an Plenumsdiskussionen wider: "Älteren macht die Arbeit einfach Spaß, sie haben was zu tun. Jüngeren war die Vorbereitung auf die Veranstaltung eine kleine/große Nebensache neben vielen Aufgaben und Pflichten."

Eine größere Bereitschaft zur Teilnahme der älteren Generation würde sicherlich ein Veranstaltungsort im Zentrum bewirken. Auch der Wunsch nach einer gemütlicheren Umgebung wurde mehrmals geäußert.

Die Aufnahmekapazität und Verarbeitungsgeschwindigkeit von Seminarmethoden sind bei den Generationen sehr unterschiedlich – was den Student(inn)en zu langsam geht, ist für die Senior(inn)en zu schnell präsentiert und rief gerade in der Startphase des Seminars (Konkretisierung des Begriffes Lebenswelten/Themenfindung für Seminareinheiten und Zuordnung zu einem Thema zur Weiterarbeit) Schwierigkeiten hervor. Hier liegt die Besonderheit von

intergenerationellen Veranstaltungen, didaktische Mittel zu finden, die klar und verständlich beide Seiten der Teilnehmer ansprechen. So könnten Entscheidungen für Gruppenfindung/Themensuche erst für die folgende Veranstaltung angekündigt werden, damit ältere Teilnehmer(innen) sich darauf einstellen können. Dem Erfahrungsaustausch muss sehr viel Raum gegeben werden, da gerade bei der älteren Generation ein großes Bedürfnis nach Kommunikation besteht.

e) *Beziehung der Teilnehmer(innen)*

Die Zusammenarbeit im Seminar und in den Vorbereitungsteams war geprägt von einem offenen und freundlichen Miteinander und einer sehr herzlichen und persönlichen Atmosphäre. Aufkommende Konflikte wurden offen angesprochen und konnten beseitigt werden. Die Arbeit in den Vorbereitungsteams wurde als intensiv, kreativ, kooperativ, produktiv, effektiv, harmonisch, gleichberechtigt und unkompliziert beschrieben. Die Teilnehmer(innen) beider Generationen waren stets auf gegenseitige Achtung und Anerkennung bedacht.

Die Beziehung der Teilnehmer(innen) untereinander hat sich im Seminarverlauf intensiviert. Bemerkenswert war der intensive persönliche Austausch und die Offenheit zwischen den Generationen in den letzten beiden Seminareinheiten. Die Teilnehmer waren an einem Punkt angekommen, wo das Interesse und die Neugier an der jeweils anderen Generation geweckt waren. Es wurden Verabredungen zum Kaffee und zu weiteren gemeinsamen Treffen vereinbart, man möchte sich nicht aus dem Auge verlieren.

f) *Reaktionen der Teilnehmer(innen)*

Aussagen der Älteren

- Verpflichtung ist in Freude übergegangen (fester Bestandteil der Woche)
- Bereicherung durch die Begegnung mit Jüngeren
- „Alt und Jung“ ein großer Erfolg – alle Arbeiten hatte eine Aussage
- eine Teilnehmerin fühlte sich durch ihre Vorbereitung auf ihre Seminareinheit „ ... um 20 Jahre jünger und fühlte eine Selbstbestätigung“ – „ ... man hatte eine sehr schöne Aufgabe zu erfüllen ... “
- Erkenntnisse einer bisher unbekanntem Sicht auf Mitmenschen und Ereignisse
- Für die Studenten war das Seminar 'Lebenswelten' ein kleines Stück Studium, für mich eine sehr schöne Freizeitbeschäftigung, wo ich ein wenig nützlich sein konnte und dabei auch noch mit 70 Jahren viel lernen konnte.
- Wohlfühlen und Freude durch Widerspiegelung von Rücksichtnahme
- Begeisterung – freie Emotionen/Gedanken

- Für mich ist das Zusammensein mit jungen Menschen sehr wichtig bzw. auch miteinander zu sprechen. Wir sind doch ein lebendiges Geschichtsbuch und die Jugend die Zukunft.
- Besser und geduldiger anderen, vor allem jungen Menschen zuzuhören, und deren Sichtweise auf unser tägliches Leben versuchen besser zu verstehen.
- Als Seniorin habe ich Erfahrungen im Umgang mit den sehr selbstbewussten und positiv denkenden Studenten gewonnen.
- Gewonnen habe ich ein wenig Selbstbewusstsein.

### *Aussagen der Jüngerer*

- Wenn ich zurückblicke, war der Weg gar nicht so steinig – positive Erfahrungen überwiegen.
- viel Neues und Einstellungen und Erfahrungen der älteren Menschen kennen gelernt
- Interessante Einblicke in Lebenswelten der Älteren gewonnen, aber auch der Jungen
- Denkanstöße
- die eigene Großmutter mit anderen Augen sehen
- Ich habe gelernt jemandem (v.a. älteren Menschen) zuzuhören
- Dass ältere Menschen sehr gern ihre Erfahrungen und Erlebnisse austauschen möchten. Und es ist sehr interessant die Sichtweisen einer anderen Generation kennen zu lernen.
- Lebenswelt „Senioren“ ist keineswegs homogen.
- Lebenserwartung und Zielvorstellung verschiedener Generationen sind unterschiedlich.
- Zusammenarbeit zwischen den Generationen kann gleichberechtigt geschehen, wenn sich alle darauf einlassen.
- Arbeit mit den Senioren ist nicht einfach, da es viel zu beachten gibt. Es ist schwierig Rentner für Themen zu motivieren.
- Dass mir die Arbeit mit Senioren sehr schwer fällt, weil ich sehr schnell und sehr weit (vorausschauend/komplex) denke und ich sehr schnell unruhig werde, wenn andere da nicht so mitziehen können (was bei uns extrem der Fall war)
- Kommunikationserweiterung und Änderung und Erweiterung der Wahrnehmungsweise.
- Intensiver Kontakt, Gespräche, Auseinandersetzungen in der Gruppe. Die Gewissheit, dass ich einiges jetzt anders sehe.
- Das Wissen, dass eine Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Generationen „möglich“ ist.
- Etwas mehr Offenheit gegenüber der älteren Generation und die Kontakte untereinander.
- Ich sollte mir, wenn ich bestimmte Aufgaben zu bewältigen habe, mehr Zeit zwischen-durch nehmen und mich auch einfach mal ablenken lassen und nicht immer bis zum Ziel



durchhetzen. Ich hoffe, mit dieser Einsicht kommt auch irgendwann die praktische Umsetzung.

- Dass es zum Teil schwierig ist, mit Senioren umzugehen (im Rahmen eines solchen Seminars) Dass es sich jedoch lohnt, sich mit älteren Menschen auszutauschen, da ihre Erfahrungen sehr interessant sind.
- Interesse für das was alte Menschen bewegt. Ein bisschen mehr Verständnis. Das Bewusstsein, dass wir voneinander lernen können.
- Kommunikation ist wichtig. Es ist eine Bereicherung, sich gegenseitig auszutauschen.

### **3.3.3.2 Erzählcafé**

Erzählcafé bedeutet: Alt und Jung gemeinsam; reden und diskutieren; gemeinsam von- und miteinander lernen. Hierzu treffen sich Studierende der Erwachsenenpädagogik und Senior(inn)en aus Leipzig und Umgebung aller 14 Tage in der Volkshochschule Leipzig.

Zu Beginn eines Semesters planen die Teilnehmer(innen) des Erzählcafés gemeinsam Themen für das anstehende Semester (Frühjahrs- oder Herbstsemester). Es handelt sich dabei um Alltagsthemen und Interessengebiete, die als Vorträge oder Erlebnisberichte von den Beteiligten aufbereitet werden und über die man sich in einem gemütlichen Rahmen austauscht. Im Herbstsemester 2001/2002 hat u. a. eine Autorenlesung als Anstoß zum Nachdenken über Demokratie stattgefunden, zu der durch Werbung in der Universität, im Seniorenkolleg und in der Volkshochschule fünfzig interessierte Zuhörer(innen) gewonnen werden konnten. Im Dezember 2001 fand eine Einheit des Seminars „Lebenswelten“ zum Thema „Mein Traumberuf“ im Rahmen des Erzählcafés statt. Es entstand ein sehr reger Austausch zwischen den Teilnehmern des Seminars und den Erzählcafébesuchern, der in einer gemeinsamen Weihnachtsfeier seinen Abschluss fand.

Ein älterer Teilnehmer schreibt über das Erzählcafé:

„Lernen – Wissen – Können – Tat

Dieser Leitspruch der Volkshochschulwoche 1948 soll auch jetzt noch für unsere Arbeit in diesem Haus gelten. Hoffen wir, und tun wir etwas dafür, dass das Erzählcafé weiterhin so erfolgreich wie in den letzten Jahren bleibt.“

### **3.3.3.3. Internet/Intergen – Internet für Jung und Alt (PC-Seminar am 20.10.2001)**

Im Rahmen eines Projektseminars, das im Sommer 2001 stattfand, wurde ein vierstündiges Seminar zum Thema Internet ausgearbeitet. Ziel war, dass sich Studierende und Senioren einen gemeinsamen Einstieg in das weite Feld Internet erarbeiten. Nach einer gründlichen Vorbereitung wurde die Übungsveranstaltung am 20.10.2001 durchgeführt. Angemeldet hatten sich über sechzig Senioren und Seniorinnen, die mehr über dieses neue Medium wissen und erste Schritte mit der Hilfe von interneterfahrenen Studenten tätigen wollten.

Die Teilnehmer lernten an verschiedenen Stationen Grundlagen zur Bedienung eines Computers, dessen Aufbau und Funktionsweise, die Geschichte und Struktur des Internets und die neuen Kommunikationsmöglichkeiten, die sich mit dem Internet eröffnen. In einer zweiten Phase hatten die Teilnehmer die Möglichkeit, mit Unterstützung von Studenten an Computern der Universität zu üben und selbst ein wenig im Internet zu stöbern.

Die Besonderheit der Veranstaltung bestand darin, dass junge Menschen ihr Wissen und ihre Erfahrungen, die sie bereits mit dem Internet gemacht haben, für ältere Menschen zugänglich machen wollten.

Alle Beteiligten, Senioren wie auch Studenten, waren sich am Ende der Veranstaltung einig, viel von- und miteinander gelernt zu haben. Auf die Frage „Was bedeutet es für Sie, dass diese Internetveranstaltung für Jung und Alt gemeinsam stattfindet?“ antworteten die älteren Teilnehmer:

- „Verhindert die sogenannte 'Isolierung' der älteren Generation.“
- „dass die Älteren nicht ins Abseits gestellt werden“
- „Ergänzung der unterschiedlichen Erfahrungen, Kenntnisse und Methoden beim Lernen bzw. Lösen von Aufgaben und Problemen“
- „fördert das bessere Verstehen zwischen Jung und Alt“
- „Hilfestellung und einfühlsame Erklärungen durch die jungen Leute“
- „Ich finde es angenehm, da wir älteren Menschen vom höheren Wissen der Jüngeren profitieren.“
- „Da ich an der Meinung anderer, besonders der Jugend interessiert bin, und keine Angehörigen habe, finde ich derartige Veranstaltungen sehr gut.“
- „Gegenseitiges Lernen voneinander, in Sachen Internet können die Älteren von den Jüngeren lernen (gewaltiges Wissenspotenzial der Jüngeren auf diesem Gebiet)“
- „kann für beide Gruppen fruchtbar sein“
- „Austausch des Wissens, der Erfahrungen. Zu lernen, wie die Denkweisen von Alt und Jung funktionieren, sich beeinflussen.“
- „Umgang zwischen Jung und Alt erfahren“
- „Positiv, da mehrere Generationen in einen Lernprozess eingebunden sind (eventuell Erfahrungen austauschen)“
- „befruchtend“
- „mehr Lebendigkeit“

#### **3.3.3.4. Lernen durch gemeinsame Aktion**

*Theaterspektakel zum Thema „Älterwerden und Beschleunigung“ in Zusammenarbeit mit dem Schauspielhaus Leipzig*

a) *Ablauf und Themen*

Unter diesem Thema plante das Schauspiel Leipzig vom 29.05. – 02.06.2002 ein "Theaterspektakel" – eine Woche mit mehreren, ganz unterschiedlichen Veranstaltungen und Aktionen, um sich dem Thema auf verschiedene Art anzunähern. Die dahinter stehende Idee: In dieser Zeit wird alles immer schneller. Fit sein, schnell sein, vorn dran sein, Tempo – das ist "in". Aber was heißt es denn, älter zu werden? Gar alt zu sein? Wie geht das noch zusammen? Was wird daraus?

Im Juni fand sich eine Interessengruppe zusammen, die sich aus Mitarbeiter(inne)n des Schauspielhauses, Interessenten aus dem Seniorenkolleg, Studentinnen und Mitarbeiter(innen) vom Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik zusammensetzte. Bei den gemeinsamen Treffen entwickelte diese Gruppe Ideen für mögliche Veranstaltungen und Aktionen in der Theaterwoche. Die Zusammenkünfte der Theaterprojektgruppe wurden protokolliert und dokumentieren den Gestaltungsweg bei der Ideenentwicklung.

Innerhalb der Theaterwoche wurden die folgenden beiden Ideen umgesetzt:

**Theateraufführung „3 Projekte“ mit der Theatergruppe Crux Credo**

Unter der Leitung eines Theaterpädagogen haben sich 12 Senior(inn)en aus dem Seniorenkolleg (66-77-jährig) zusammen gefunden, um im Rahmen des Theaterspektakels einen Abend zu gestalten. Die Zuschauer sollten durch die Mischung aus Musik, Bildern, Tanz, Interviews und Videos verführt werden, in eigene Gedanken einzutauchen (Was war früher wichtig? Was ist heute noch wichtig? Wie gehe ich damit um, dass ich heute im letzten Lebensabschnitt angelangt bin?) Der Auftritt der Senior(inn)engruppe „Crux Credo“ wurde eingebettet in Inszenierungen der Theaterjugendclubs des Schauspielhauses (z. B. zum Thema "Was ist für Jugendliche Altern?"). So entstanden die „3 Projekte“.

Der große Erfolg dieser Aufführung veranlasste das Schauspielhaus, diese Theateraufführung erneut in den Spielplan des Jahres 2003 aufzunehmen.

**Ausstellung "Zeit im Zimmer" in den Räumen der Neuen Szene**

Für diese „stillere Aktion“ wurden Gegenstände von Senior(inn)en zusammengetragen (hier wurde die Idee aus einer gemeinsamen Zusammenkunft zu Beginn der Ideenfindung aufgegriffen). Zu den Gegenständen wurden Geschichten auf Tonband aufgenommen, um diese für die Besucher auf Endlosschleifen abzuspielen. Dabei sollten die Geschichten zu den Gegenständen ganz persönlich und biographisch geprägt sein, z. B. wann wurde der Gegenstand gekauft oder wann wurde ein Kleidungsstück getragen. Die Gegenstände wurden in 4 Gästezimmern der Neuen Szene (Spielstätte des Schauspielhauses) arrangiert und jeweils

mit einem sehr großen Bild des Sprechers versehen. So entstand eine Ausstellung „Sprechender Gegenstände“. Die Ton- und Bildaufnahmen wurden von den jüngeren Teilnehmer(inne)n des Theaterprojektes in Zusammenarbeit mit einem Theaterpädagogen des Schauspielhauses bei den Senior(inn)en gemacht. Es entstand eine Ausstellung mit einer Atmosphäre, die sich aus der Wirkung der Ausstellungsräume (möblierte Gästezimmer, die noch über einen Charme aus DDR-Zeiten verfügten), den Gegenständen und ihren Geschichten darin, den Porträtaufnahmen, sowie den daraus entstandenen Gesprächen, zusammensetzte.

*b) Gestaltungsinstrumente*

Als Gestaltungsinstrumente dienten Gesprächsrunden, Kleingruppenarbeit, assoziatives Arbeiten – Teilnehmer bringen Gegenstände mit, die sie persönlich mit den Begriffen "Älterwerden" und "Beschleunigung" verbinden. Die Zuordnung zu Gesprächs- und Arbeitsgruppen geschah immer nach Interesse und wurde begleitet durch visuelle Hilfsmittel (Gestaltung von Treffpunkten – Überarbeitung und Bündelung der Ergebnisse vorhergehender Arbeitseinheiten – Kristallisationsprozess).

Bewährt hat sich die Erstellung von Protokollen durch die Projektleitung, die jeweils an alle Teilnehmer(innen) versandt wurden. So gelang eine kontinuierliche Arbeit und Interessierte konnten zu jedem Zeitpunkt einsteigen, da die Prozesse nachvollziehbar waren.

*c) Begünstigende Faktoren*

Das starke Interesse der Teilnehmer(innen) am Thema und am Entstehungs- und Umsetzungsprozess wirkte sich konstruktiv auf den Ideenfindungsprozess aus und sicherte eine kontinuierliche und kreative Arbeit. Dabei übernahmen die Teilnehmer Verantwortung, dass etwas zustande kommt und beteiligten sich aktiv an der Ausgestaltung der Ideen.

Die Nutzung der Räumlichkeiten des Schauspielhauses (Innenstadt) für die gemeinsamen Treffen sorgte für eine gute Erreichbarkeit.

*d) Hemmende Faktoren*

Die Umsetzung der Ideen aus der Projektgruppe waren am Ende der Arbeit sehr stark von den zur Verfügung stehenden finanziellen Mitteln des Schauspielhauses abhängig. Somit musste der Schwerpunkt "Spieletag – Generationen spielen miteinander", der sich während der Arbeit herauskristallisierte, verworfen werden. Der Wechsel des Verantwortlichen beim Schauspielhaus, der sehr stark seine eigenen Vorstellungen und Ideen durchsetzte, sorgte bei den Teilnehmer(inne)n zum Teil für Verwirrung, da der eigene persönliche Einfluss auf die Umsetzung der Ideen dadurch eingeschränkt wurde.

e) **Beziehung der Teilnehmer(innen)**

Die Beziehung der Teilnehmer(innen) untereinander war sehr locker und offen. Es herrschte ein reger Erfahrungsaustausch zwischen den Generationen. Beispielhaft dafür steht die dritte Zusammenkunft – zu der die Teilnehmer gebeten wurden, Gegenstände zum Thema "Älterwerden" und zum Thema "Beschleunigung" mitzubringen. Dieser Bitte wurde mit viel Engagement nachgegangen. Die Teilnehmenden präsentierten der Reihe nach ihre Gegenstände. Sie erzählten begleitend dazu Geschichten, berichteten von Erlebnissen, früheren Zeiten und teilten Gedanken und Gefühle mit, die sie persönlich mit diesen Gegenständen verbinden und die sie dazu bewogen haben, diesen Gegenstand auszuwählen. Aus den Assoziationen entwickelte sich eine lebhafte Gesprächsrunde, in der Sichtweisen zu Älterwerden und Beschleunigung diskutiert wurden.

In der Endphase der Projektarbeit wurden Interviews für die Ausstellung "Zeit im Zimmer" durchgeführt. Bei der Arbeit entstanden starke persönliche Beziehungen zwischen den Interviewteams (Student(inn)en und Mitarbeiter(innen) des Schauspielhauses) und den Interviewpartnern (Senior(inn)en). Der Austausch war sehr intensiv und privat, da die Interviews bei den Senior(inn)en zu Hause geführt wurden.

f) **Reaktionen der Teilnehmer(innen):**

Die Inszenierung der persönlichen Ausstellungsgegenstände (Umsetzungsprozess – der durch das Schauspielhaus geleitet wurde) wurde von den Beteiligten sehr positiv und stolz aufgenommen. Dabei waren die Teilnehmer(innen) stolz darauf, Teil des Ganzen (der Theaterwoche) zu sein. Es entstand ein sichtbares Ergebnis der Projektarbeit.

### **3.3.3.5. Ideenbörse „Generationsübergreifendes Lernen“**

Ein weiterer Meilenstein im Projekt war die Durchführung eines Ideenforums am 29.04.2002 am Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik zur Entwicklung generationsübergreifender Aktivitäten. Hierzu wurden Gäste verschiedener Generationen eingeladen (Senior(inn)en aus dem Seniorenkolleg, Vertreter von Initiativen älterer Bürger, die Seniorenbeauftragte der Stadt, Vertreter der Stadt, Vertreter des Projektträgers und der anderen zwei Teilprojekte, Studierende und Mitarbeiter am Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik). Ziel war es, gemeinsam Ideen für generationsübergreifende Aktionsformen zu entwickeln. Es sollten sowohl bereits

vorhandene Ideen aufgegriffen und differenziert, als auch Interessen und Ideen der Teilnehmer erfasst und entwickelt werden für die weitere Arbeit zur Förderung des Generationendialogs. Ein weiteres Ziel war die Bekanntmachung der generationsübergreifenden Arbeit am Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik und der Ausbau der begonnenen Zusammenarbeitsmöglichkeiten und Kontakte mit Vertretern aus der Stadt Leipzig auf dem Gebiet der Seniorenarbeit im Sinne eines Netzwerkaufbaus. 37 Personen folgten der Einladung zur Ideenbörse.

In einem ersten Teil ging es um die Vorstellung des Projektes und die Aktivitäten mit intergenerationellem Charakter, die seit 1997 am Lehrstuhl durchgeführt wurden im Sinne von Vorgeschichte und Anlass zu diesem Ideenforum. Es folgte ein Arbeitsschritt, in dem die Teilnehmer(innen) gebeten wurden, innerhalb kleiner Arbeitsgruppen 1-2 Ideen zu entwickeln, die ihnen gemeinsam interessant erscheinen für eine intergenerationelle Begegnung/Arbeit, und schon erste Konkretisierungen hinsichtlich Umsetzungsmöglichkeiten, Durchführungsmodalitäten, Zeitraum, Ort, Möglichkeiten für eine Zusammenarbeit vorzunehmen.

Folgende Ideen wurden von den Gruppen präsentiert:

<b>Idee</b>	<b>Konkretisierungen</b>
Seniorenradio	Entwicklung einer Radiosendung von und für Jung und Alt Bildung einer intergenerationellen Projektgruppe zur Vorbereitung ehrenamtliche Redaktion
Themen des Seniorenkolleg	diskutieren, aufarbeiten, nach außen tragen (Teilnehmer des SK zu Multiplikatoren führen und damit zu aktiven Gestaltern werden lassen)
Begegnung der Kulturen im Erzählcafé (erweitertes Erzählcafé)	Erzählcafé in verschiedenen Stadtgebieten anbieten kranke Menschen einbeziehen – Menschen nicht in ihren Subkulturen lassen
Einbeziehung von Senior(inn)en in Schulprojekte	zu aktuellen Themen
Die Welt als Erlebnis	Zeitgeschichte als persönliche Erfahrung Lebensabschnitte im historischen/individuellen Kontext (wie ist eine Zeitspanne von verschiedenen Generationen erlebt worden)
Filmprojekt „Leben und Lernen“	bei den Grauen Löwen, Teil II

„Fragen, die das Leben stellt“	Werden von jüngeren und älteren getrennt beantwortet und anschließend gemeinsam diskutiert Erstellung eines Fragebogens
Treff von älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen (mittleres Alter)	experimentell und „schräg“ anlegen
Alt hilft Jung und Jung hilft Alt	Bezug zu PISA und Ereignisse in Erfurt Lehrer entlasten und unterstützen Erfahrungspotenziale in die Schulen bringen

In einer letzten Gesprächsrunde ging es um die Suche nach Möglichkeiten für eine Zusammenarbeit. Es kristallisierte sich dabei heraus, Radio blau in die Projektarbeit einzubeziehen und gleichzeitig die dort laufende Seniorensendung als Medium für die Öffentlichkeitsarbeit zu nutzen.

Mit der Durchführung des Ideenforums ist es gelungen, die generationsübergreifende Arbeit am Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik transparent zu machen. Die Zusammenarbeit mit der Seniorenbeauftragten der Stadt Leipzig hat sich seitdem stetig intensiviert. Weiterhin spiegelt sich eine verstärkte Zusammenarbeit mit Vertretern der Stadt Leipzig auf dem Gebiet der Seniorenarbeit in den laufenden Gestaltungsprozessen wieder (Lernen im öffentlichen Raum in Zusammenarbeit mit Radio blau, Theateraufführungen am Schauspielhaus Leipzig). Es bestehen Kontakte mit der intergenerativen Kindertagesstätte Sellerhausen/Volkmarsdorf. Die intergenerationelle Arbeit wird von Seiten des Lehrstuhls wissenschaftlich begleitet.

### **3.3.3.6. Weiterarbeit mit den Ergebnissen aus der Befragung im Seniorenkolleg zu Sonderveranstaltungen**

Im Studienjahr 2001/2002 wurde im Seniorenkolleg Leipzig eine schriftliche Befragung durchgeführt. Ein Schwerpunkt des Fragebogens befasste sich mit den Sonderveranstaltungen, die im Rahmen des Seniorenkolleg angeboten wurden. Im Studienjahr 2001/2002 waren das:

- Seminar „Lebenswelten“(WS 2001/2002)
- Internet für Jung und Alt
- Theaterprojekt „Älterwerden und Beschleunigung“
- Autorenlesung im Erzählcafe
- Tanztee

Die Teilnehmer(innen) sollten zunächst angeben, ob sie Kenntnis vom Angebot der Sonderveranstaltungen haben, an welchen Sonderveranstaltungen sie teilnehmen und wie sie auf das Angebot aufmerksam geworden sind. Weiterhin wurden sie befragt, wie sie die besuchten Sonderveranstaltungen bewerten und ob für sie eine aktive Mitarbeit zur Gestaltung und Durchführung künftiger Angebote in Frage kommt.

401 ausgefüllte und verwertbare Fragebögen sind in die Untersuchung eingeflossen, damit wurden insgesamt 56% der Teilnehmer(innen) am Seniorenkolleg befragt.

Die Auswertung der Untersuchungsergebnisse hat ergeben, dass 80% der Befragten die Sonderveranstaltungen kannten. Fast 90% der Befragten gaben dabei an, über das Präsentationsmittel Programmheft (mit einer zusätzlichen Seite für die Information und Anmeldung zu Sonderveranstaltungen) über die Sonderveranstaltungen informiert worden zu sein. 33,5% haben weiterhin über die gesonderte Werbung in Form von Folien, Ansagen oder Werbetafeln im Seniorenkolleg Informationen erhalten. Nur 13% gaben an, durch das Mitteilungsblatt und lediglich 2,2 % durch andere Teilnehmer(innen) an Informationen gelangt zu sein.

Der überwiegende Teil der befragten Teilnehmer(innen) (306 Personen) und damit 80% nahmen nicht an dem Angebot der Sonderveranstaltungen teil. Nur 77 Personen gaben an, eine oder mehrere Sonderveranstaltungen besucht zu haben.

	n
Tanztee	25
Theaterprojekt „Älterwerden und Beschleunigung“	20
Internet für Jung und Alt	19
Autorenlesung im Erzählcafe	18
Seminar „Lebenswelten“ (WS 2001/2002)	11

Bei der Frage nach dem Teilnahmeinteresse an den Sonderveranstaltungen konnten die 77 Teilnehmer(innen) aus 6 möglichen Antwortkategorien auswählen. Mehrfachnennungen waren möglich.

Die vorgegebenen Gründe für die Angebotsnutzung lauteten:

- aus Zeitvertreib
- aus inhaltlichem Interesse an den Veranstaltungen
- um Bekannte und Freunde zu treffen
- um andere Senioren kennen zu lernen
- um Kontakt zur jüngeren Generation zu halten/zu bekommen
- sonstige Gründe



Mit 80,5% überwog bei den Befragten das inhaltliche Interesse an den Veranstaltungen. Das Treffen von Freunden und Bekannten war der am zweithäufigsten genannte Grund für die Teilnahme an einer oder mehreren Sonderveranstaltungen. Lediglich ¼ (=22,1%) der Teilnehmer gaben an, die Angebote aus dem Interesse heraus zu besuchen, Kontakt zur jüngeren Generation zu bekommen bzw. zu behalten. Somit spielt der generationsübergreifende Aspekt der Sonderveranstaltungen keinen ausschlaggebenden Grund für ein Teilnahmeinteresse der Befragten.

Die Frage nach dem wichtigsten Teilnahmegrund wurde den Teilnehmer(inne)n mit der Absicht gestellt, Prioritäten unter den Mehrfachnennungen ausmachen zu können, also den ausschlaggebenden Teilnahmegrund der einzelnen Befragten in Erfahrung zu bringen. Diese Frage beantworteten 67 der 77 Teilnehmer an Sonderveranstaltungen wie folgt:

	n	%
aus inhaltlichem Interesse an den Veranstaltungen	48	71,6
um Bekannte und Freunde zu treffen	8	11,9
um Kontakt zur jüngeren Generation zu halten/zu bekommen	6	9
um andere Senioren kennen zu lernen	3	4,5
aus Zeitvertreib	2	3

Bei der Bewertung der Sonderveranstaltungen wurde eine offene Frageform gewählt, um den Teilnehmer(inne)n an Sonderveranstaltungen die Möglichkeit zu geben, eine persönliche Einschätzung ihrer Zufriedenheit mit dem Angebot zu formulieren. Fast alle Befragten äußerten sich positiv über die von ihnen besuchten Veranstaltungen. Das Theaterprojekt „Älterwerden und Beschleunigung“ wurde als sehr informativ und interessant bewertet und eine weitere Zusammenarbeit mit dem Schauspielhaus Leipzig seitens der Befragten erwünscht. Ebenfalls positive Bewertung fand die Veranstaltung „Internet für Jung und Alt“. Auch hier besteht großes Interesse an einer Fortsetzung der Veranstaltung.

Ziel der Befragung im Seniorenkolleg war weiterhin, Anregungen und Ideen für mögliche Sonderveranstaltungen im Rahmen des Seniorenkolleg von allen Teilnehmer(inne)n, unabhängig von einer Teilnahme an Sonderveranstaltungen, zu erfassen.

Von den 401 Befragten antworteten nur 9% (36 Personen) auf diese Frage. Die geringe Beteiligung lässt darauf schließen, dass die Sonderveranstaltungen nur für wenige Teilnehmer(innen) am Seniorenkolleg von Interesse sind.

Die meisten Vorschläge beinhalteten den Wunsch bestimmte Sonderveranstaltungen, die bereits im Studienjahr 2001/2002 angeboten wurden, fortzuführen. Am häufigsten wurde der

Vorschlag geäußert, die Veranstaltung „Internet für Jung und Alt“ weiterzuführen bzw. noch weitere Veranstaltungen zu diesem Themenkomplex anzubieten. Ebenfalls wünschten sich die Befragten eine Weiterführung des Tanztees oder andere Gelegenheiten zum Tanzen. Weitere Vorschläge waren die Fortsetzung der Autorenlesungen im Erzählcafe und weitere Angebote, die dem Theaterprojekt ähneln.

10 Personen formulierten Ideen für mögliche Sonderveranstaltungen, die der Rubrik Exkursionen und Besichtigungen zugeordnet werden können. Diese sehr konkreten Vorschläge sind:

- Teilnahme an Veranstaltungen des Oberbürgermeisters
- Besuch des Sächsischen Landtags
- Führung durch Ausstellungen/Oper
- Stadtbesichtigung
- Theaterbesuch/Konzert
- Besuch der Neuen Musikhochschule
- Vorführung einer Orgel

Zwei weitere Ideen beschäftigten sich mit dem Vorschlag regionale Veranstaltungen, in denen die Entwicklung Leipzigs und der Stadtgeschichte Gegenstand sind, durchzuführen.

Generationsübergreifende Aspekte wurden in den Vorschlägen nicht mit aufgegriffen.

Ein Abschnitt der Erhebung widmete sich der Frage nach Bereitschaft zu Aktivität, d.h.

ob sich die Teilnehmer(innen) am Seniorenkolleg eine aktive Mitarbeit bei der Vorbereitung und/oder Durchführung von Sonderveranstaltungen vorstellen können. Das Interesse an den Ergebnissen zu dieser Frage bestand darin, die Bereitschaft zur Übernahme solcher Aufgaben bei den Teilnehmer(inne)n zu erfahren, um eine Direktansprache zu konkretisieren und eine Installation von dauerhaften, sich zunehmend selbst tragenden Organisationsformen beginnen zu können.

In einem ersten Schritt sollten die Befragten angeben, ob sie sich eine aktive Mitgestaltung vorstellen können oder nicht. Die Personen, die diese Frage mit ja beantworteten, mussten sich in einem zweiten Schritt überlegen, wie viel Zeit sie dafür investieren möchten, d.h. wie ihr Engagement konkret aussehen soll. Dafür waren 3 Formen der Mitarbeit vorgegeben:

- bei punktuellen Aufgaben
- regelmäßig bis zu ... Stunden pro Woche
- ich habe noch keine konkreten Vorstellungen

295, also 2/3 der Befragten können sich eine aktive Mitarbeit nicht vorstellen. 50 Personen haben bzgl. dieser Mitarbeit noch keine konkreten Vorstellungen. 14 Personen erklärten sich zu einer punktuellen Mitarbeit bereit und lediglich 3 Personen haben an einer regelmäßigen Mitarbeit bei der Vorbereitung/Durchführung von Sonderveranstaltungen Interesse. 39 Personen machten keine Angaben.

Das Ergebnis zeigt, dass die überwiegende Mehrheit der Teilnehmer(innen) des Seniorenkolleg kein Interesse an einer aktiven Mitgestaltung von Veranstaltungen hat und somit auch keine persönliche Verantwortung übernehmen möchte. Ein Versuch diese Einstellung zu erklären, kann in der Berücksichtigung der Frage nach der Nutzung anderer Weiterbildungsmöglichkeiten liegen. Bei dieser Frage gaben nämlich über 2/3 der TeilnehmerInnen an, sich noch anderweitig neben dem Seniorenkolleg weiterzubilden. Daraus kann man ableiten, dass viele Teilnehmer(innen) stark eingebunden sind und keinen zeitlichen Spielraum für die Übernahme weiterer Aufgaben haben. Dieser Erklärungsversuch wird bekräftigt, wenn man zusätzlich die Ergebnisse zur Kenntnis der Sonderveranstaltungen berücksichtigt. Bei dieser Frage gaben 80% der Befragten an, das Programm zu kennen. Somit kann die mangelnde Bereitschaft zur aktiven Mitgestaltung nicht durch die Unkenntnis des Programms der Sonderveranstaltungen erklärt werden.

#### *Fazit:*

Der Ideenmangel für generationsübergreifende Aktivitäten seitens der Senioren des Seniorenkollegs kann daraus resultieren, dass es sich um einen Bereich handelt, worüber noch nicht nachgedacht wurde, obwohl er eigentlich jeden tangiert. Eine Seniorin hat während des Theaterprojektes berichtet, dass innerhalb ihrer Familie kaum Interesse an einem Austausch mit ihr besteht. Oft wohnen die Kinder und Enkelkinder sehr weit entfernt – ein intergenerationaler Austausch findet nicht statt. Es findet somit zunehmend eine Isolierung der Rentner innerhalb ihrer Generation statt. Diese negativen Erfahrungen können zu Barrieren führen: "Warum soll sich jemand Fremdes für mich interessieren?"

Dass es generationsübergreifende Veranstaltungen gibt, wird überwiegend positiv bewertet und in vielen Fällen eine Fortführung gewünscht, jedoch ist keine Erweiterung der Vorstellungen für diese Begegnungsart erkennbar. Es existieren keine konkreten Vorstellungen, wie intergenerationaler Kontakt aussehen könnte.

Aus diesem Grund müssen Kontaktforen geschaffen werden, um das Zusammentreffen unterschiedlicher Generationen zu ermöglichen und dabei Erfahrungen zu sammeln. Denn Aktivität, Eigeninitiative und damit die zunehmende Installation von dauerhaften, sich zunehmend selbst tragenden Organisationsformen bedarf Erfahrungen und subjektiver Vorstellungskraft der Materie.

Werbung wurde zwar wahrgenommen, aber es war gleichzeitig eine starke Einbindung der angesprochenen Personen in andere Veranstaltungen und Weiterbildungsmöglichkeiten zu verzeichnen. Daher muss eine Erweiterung des angesprochenen Personenkreises erfolgen. Die Werbung für generationsübergreifende Veranstaltungen muss sehr informativ und umfassend erfolgen, damit sich Senior(inn)en etwas darunter vorstellen können und Anfangsbarrieren überwunden werden können.

## 4. Übergreifende Erkenntnisse und Ergebnisse sowie nachhaltige Wirkungen

In der Beschreibung der Gestaltungsprozesse in den 3 Teilvorhaben wurden die wesentlichsten Aussagen zu dem vorliegenden Punkt schon gemacht.

Es soll darauf zurückgreifend hier noch einmal zusammengefasst und unter dem Gesichtspunkt erzielter nachhaltiger Wirkungen auf individueller und organisationaler Ebene systematisiert werden.

### 4.1. Individuelle Ebene

Als generelle Aussagen, die durch im Rahmen des Projektes durchgeführte Untersuchungen belegt werden, lassen sich festhalten und als (bedingt) verallgemeinerbar formulieren:

- Die bedeutsamste Wirkung des Projektes besteht in der Sensibilisierung für das THEMA „Generationendialog“ überhaupt und damit für die Sichtweisen und Einstellungen der jeweils anderen Generation.
- Steigerung des Selbstbewusstseins und des Selbstwertgefühls Älterer durch aktives Einmischen und Mitgestalten
- „Die andere Generation mit anderen Augen sehen“, Verstärkung der Toleranz und Wertschätzung gegenüber der anderen Generation, Verständnis füreinander.
- die Erkenntnis bei den Jüngeren, dass man im Alter eine Aufgabe braucht und dass man im Alter auch noch sehr aktiv sein kann. Junge Menschen erkennen durch den Generationendialog, dass man keine Angst vor dem Alter(n) haben muss und im Alter durchaus noch kreativ und innovativ sein kann
- Erkenntnis, dass alt und jung gleichberechtigt und kooperativ zusammen arbeiten können, dass der Erfahrungsschatz und auch Fachwissen älterer Menschen durchaus eine Bereicherung für die individuelle Lebensplanung und für Beruf, Partnerschaft, Freizeit Jüngerer ist
- die Erkenntnis, dass die Herausforderungen einer immer stärker technikdominierten Welt auch für ältere Menschen zu bewältigen sind, dass man Ausgrenzungserscheinungen selbstbestimmt und aktiv begegnen kann
- die Tendenz, dass ältere Menschen, die durch die Technisierung ihrer Umwelt (besonders durch Computer und Internet) Gefahr laufen soziale Bindungen zu verlieren, sehr stark auf persönliche Kommunikation, Kontakte, Gemeinschaftserlebnisse fokussiert sind und diesbezügliche Angebote suchen

Bezogen auf die Spezifik der Teilvorhaben 1 und 2 kristallisieren sich folgende Erkenntnisse heraus:

- Als partnerschaftlicher Berater von „Jungunternehmern“, die möglichst realitätsbezogen in Schülerfirmen arbeiten wollen, eröffnen sich Perspektiven für ältere Erfahrungs- und Wissensträger eigenes Potenzial abzurufen. Zugleich ist die Verbindlichkeit dieser Beraterbeziehungen eine Herausforderung, durch ständiges Hinzulernen auf dem Laufenden zu bleiben, letztlich das individuelle Innovationspotenzial zu erweitern.
- Die aktive Mitwirkung am Forschungs- und Entwicklungsprozess „Senioren-PC“ hat für die beteiligten Senior(inn)en ein Mehrfaches an Nutzen gebracht.
  - Es war eine Herausforderung, nach der Frage, was alles bei der Computernutzung hinderlich sei, mit der Folgefrage „Und wie kann man das einfacher und besser machen?“ konfrontiert zu werden.
  - Die Entscheidung, in ein Entwicklungsteam von meist erheblich Jüngeren einzusteigen, bedurfte schon einiges an Selbstbewusstsein und Rückbesinnung auf verloren geglaubte Fähigkeiten.
  - Die am Prozess der Voruntersuchung (Befragung), der Entwicklung mit parallel laufenden Tests in einem eigens dafür geschaffenen Testlabor des Feldtests und der Markteinführung Beteiligten haben neue Facetten ihrer Persönlichkeit entwickelt und partizipieren im wahrsten Sinne nachhaltig von diesen Beteiligungserfahrungen.
  - Auch die Tatsache, für Leistungen bezahlt worden zu sein und so einen individuellen bzw. für die Vereinskasse gedachten Verdienst realisiert zu haben, ist nicht unerheblich für das Gefühl „professionell“ gearbeitet zu haben.
- Die Erfahrung, noch etwas leisten zu können und dafür Anerkennung zu erhalten, ist ein wichtiges Element für den Erhalt der Fähigkeit, sich immer neu selbst motivieren zu können, sich aktiv zu halten, auch im Alter „jung“ zu bleiben.

Die Erfahrung, sich im FuE-Prozess „Senioren-PC“ bewährt zu haben, hat ganz praktisch (zumindest bei einigen) zur Bereitschaft geführt, als Berater für Schülerfirmen tätig zu werden oder im eigenen Verein Verantwortung zu übernehmen.

Im Teilvorhaben 3 ergaben sich folgende Erkenntnisse:

- Aus den Eindrücken der älteren Teilnehmer im Seminar „Lebenswelten“ bei der Frage nach dem Weg, den sie innerhalb des Seminars genommen haben:
  - Verpflichtung ist in Freude übergegangen (fester Bestandteil der Woche)
  - Bereicherung durch die Begegnung mit Jüngeren
  - „Alt und Jung“ ein großer Erfolg – alle Arbeiten hatten eine Aussage

- eine Teilnehmerin fühlte sich durch ihre Vorbereitung auf ihre Seminareinheit „ ... um 20 Jahr jünger und fühlte eine Selbstbestätigung“ – „ ... man hatte eine sehr schöne Aufgabe zu erfüllen ... “
  - „Erkenntnisse einer bisher unbekanntem Sicht auf Mitmenschen und Ereignisse“
  - „Für die Studenten war das Seminar 'Lebenswelten' ein kleines Stück Studium, für mich eine sehr schöne Freizeitbeschäftigung, wo ich ein wenig nützlich sein konnte und dabei auch noch mit 70 Jahren viel lernen konnte.“
- Theatergruppe
    - haben sich im Rahmen der Vorbereitung auf das Theaterspektakel zusammengefunden und traten in der Inszenierung Crux Credo unter der Leitung eines Theaterpädagogen auf
    - diese Inszenierung wurde in den laufenden Spielplan des Schauspielhauses Leipzig aufgenommen
  - Aktive Mitarbeit im Seniorenbeirat von Teilnehmern aus dem Seminar Lebenswelten und dem Theaterprojekt
  - Aktive Gruppe von Senior(inn)en kristallisiert sich heraus – Interesse an generationenübergreifenden Veranstaltungen konnte geweckt werden und damit eine Bereitschaft zur Teilnahme
  - Bereitschaft zur redaktionellen Mitarbeit einer Teilnehmerin für das Informationsblatt im Seniorenkolleg

## 4.2. Organisationale Ebene

Die im Projekt durchgeführten Arbeiten und die erreichten Ergebnisse basierten bei allen 3 Teilvorhaben auf vorhandenen Organisationsstrukturen (Seniorenkolleg der Universität Leipzig, VSBI e. V., MSU e. V., Netzwerk der S@N-Projektschulen, Lintec VIT AG) und Personen, die in den verschiedenen Projektkontexten tätig waren.

Im Projektverlauf 2001/2002 wurden diese Strukturen weiterentwickelt, neue kamen dazu. Insofern wurde das Projekt in seiner Gesamtheit in diesem Zeitraum nicht nur bei den beteiligten Personen, sondern auch von einschlägigen Institutionen und Organisationen<sup>1</sup> wahrgenommen.

---

<sup>1</sup> Seniorenbeirat Stadt Leipzig, Seniorenbeauftragte, Aktive Senioren e. V., Graue Löwen e. V., PC-Club „Werk 2“, 1. SENIOREN-INTERNET-CLUB LEIPZIG e. V., LINTEC Information-Technologies AG und weitere IT-Unternehmen, Regionalschulamt, Schulverwaltungsamt, Schulen/Gymnasien, Schüler-

Durch permanente Kontaktsuche und -pflege lebt dieses Netzwerk, bedarf aber ständig neuer Impulse, die hauptsächlich aus dem Kontext neuer Projektideen entstehen.

Aus der Projektarbeit entstanden u.a. folgende neue Organisationen bzw. Strukturen

- Aufbau einer Internet-Community innerhalb des Portals [www.san-schuelerfirma.de](http://www.san-schuelerfirma.de), wo der Erfahrungsaustausch zwischen Schülerfirmen ermöglicht wird und „Senior-Experten“ als Berater vermittelt werden können.
- Gründungsinitiative für den 1. SENIOREN-INTERNET-CLUB Leipzig e. V. (SICL) sowie kontinuierliche Betreuung und Beratung
- Organisation des FuE-Netzwerkes „Senioren-PC“ und des „Senioren-Computer-Testlabors“
- Idee und Aufbau eines ständigen Senioren- und Familien IT-Beratungs- und Lernzentrums (Konsortium verschiedener Träger).



## **5. Schlussfolgerungen für weiterführende Arbeiten zur Sicherung der Projekterfolge**

### **5.1. Handlungsbedarf zur Sicherung der Projekterfolge**

Die sowohl auf individueller Ebene – hauptsächlich für Ältere aber auch für Jüngere – als auch auf organisationaler Ebene erreichten Projektergebnisse sind in den Punkten 3 und 4 umfassend dargestellt.

Ob die nachhaltigen Wirkungen dieser Ergebnisse auch Bestandsfähigkeit im Sinne einer eigenverantwortlichen und selbst organisierten durch die einbezogenen Akteure – Ältere wie Jüngere – Weiterführung haben werden, ist sicherlich differenziert zu sehen und über einen längeren Zeitraum schwer abschätzbar. Alle Erfahrungen mit „Kurzzeitprojekten“, und unseres gehört bei dem gewählten komplexen Ansatz und den gesetzten Ergebnisansprüchen mit 2 Jahren Laufzeit sicherlich dazu, zeigen, dass sowohl individuelle Motivationspotenziale als organisationale Strukturen mit der Zeit stark nachlassen bzw. ganz verschwinden, wenn es nicht gelingt eine kritische Masse an Selbsthilfepotenzialen zu generieren und diesen Potenzialen personelle Ressourcen (etwa in Form von Projektmanagern) zur Seite zu stellen, die auf Prozessebene Ideen zu Handlungen führen, sich um Weiterführung und Weiterentwicklung kümmern. Es wird im vorliegenden Projekt sicherlich gelingen eine Reihe von Projektergebnissen über einen gewissen Zeitraum zu sichern. Sie weiterzuentwickeln, durch neue Ideen und Handlungsszenarien qualitativ aufzuwerten und auch ein weiteres Spektrum an Beteiligten zu erschließen wird im Selbstlauf nicht zu leisten sein. Auch der partielle Einsatz von Studenten, Praktikanten, ABM-Mitarbeitern und die Ressource Ehrenamt werden nur temporär helfen und kaum zum Erhalt und Ausbau der erreichten Prozessqualität führen.

Handlungsbedarf, um eine solche Entwicklung zu vermeiden, besteht bezogen auf die Teilvorhaben in folgenden Minimalleistungen:

#### Teilvorhaben (1) – Schülerfirmen

- Pflege und Aktualisierung der erarbeiteten Materialien, Lehr- und Lernmittel etc.
- Administrative Betreuung und Aktualisierung der entwickelten Internetportale
- Absicherung eines Mindestmaßes an fachlicher und organisationaler Betreuung der Schulen/Schüler(innen)/Schülerfirmen
- Erhalt der aufgebauten Kommunikationsstrukturen zu einschlägigen Ämtern, Organisationen und Institutionen und nicht zuletzt zu den betroffenen Menschen, bei denen die bisherigen Aktivitäten Erwartungshaltungen geweckt haben

### Teilvorhaben (2) – FuE-Projekt Senioren-PC

- Betreuung der im Projektverlauf einbezogenen Organisationen (SICL e. V., PC-Club Werk 2 und weitere Seniorenorganisationen)
- Erhalt der innovativen Gruppe von Senior(inn)en, die über das Senioren-Computer-Testlabor hinaus an der Generierung technologischer Neuerungen im IuK-Bereich interessiert sind (Ideenwerkstatt).
- Unterstützung bei der Konzept- und Projektentwicklung des Senioren- und Familien IT Lernzentrums

### Teilvorhaben (3) – Alltags- und Lebensfragen

- Generationenübergreifendes Lernen
  - Es wurden Lernaktivitäten entwickelt und realisiert, die von Älteren und Jüngeren gemeinsam wahrgenommen worden sind, so dass es zu einem tatsächlich gemeinsamen Erarbeiten neuer Kenntnisse und Einsichten kam. Dies betrifft insbesondere
  - das Seminar „Lebenswelten“  
(gegenseitiger Austausch über Lebensläufe und Lebenssituationen und gemeinsame Erarbeitung von Themenschwerpunkten)
  - das „Erzählcafé“  
(gegenseitiger Austausch über Alltagssituationen und Interessen und gemeinsame Themenplanung)
  - Übung „Internet für Jung und Alt“  
(gemeinsames Erarbeiten von Internetnutzungen)

- Lernen durch gemeinsame Aktion – „Theaterspektakel“

Das Theaterspektakel (= Themenwoche) „Älterwerden und Beschleunigung“ des Schauspiel Leipzig wurde ab Juni 2001 von einer Aktionsgruppe vorbereitet, die sich aus Mitarbeiterinnen des Schauspielhauses, Teilnehmer(inne)n des Seniorenkollegs und Studierenden des Lehrstuhls für Erwachsenenpädagogik zusammensetzte. Es entstanden

- biographische Installationen in den Räumen der „Neuen Szene“
- die Inszenierung „Crix Credo“.

Letztere war so erfolgreich, dass sie im Regenspielplan des Herbstes 2002 zweimal wiederholt wurde.

- Ideenbörse „Generationenübergreifendes Lernen“

Die von einer Projektgruppe längere Zeit vorbereitete Ideenbörse führte zu einer Vielzahl von Anregungen für die Entwicklung generationenübergreifender Aktivitäten.

## 5.2. Perspektiven und Weiterentwicklungsmöglichkeiten

Wenn im vorstehenden Punkt ein Handlungsbedarf skizziert wurde, der als Minimalanforderung zumindest den Bestand des Erreichten ermöglichen würde, dann nicht um Erreichtes festzuhalten und Perspektiven aus dem Auge zu verlieren sondern, weil es bei den Gestaltungsarbeiten immer um Menschen ging, Menschen in denen Erwartungshaltungen geweckt wurden, die mit dem Wort „Kontinuität“ umschrieben werden können. Wenn plötzlich Ansprechpartner nicht mehr da sind, Fragen nicht mehr beantwortet werden, führt das zu Enttäuschung und Frustration.

In dem Projekt sind insgesamt ermutigende Erfahrungen gemacht worden, deren Nutzung wesentliche Beiträge zur Lösung des anstehenden Generationenproblems leisten könnte. Brechen diese Projekte ab, muss in den kommenden Jahren mit viel Geld wieder neu angefangen werden.

Es wäre, um dies zu vermeiden, eine erste Perspektive, wenn begleitende Evaluation zu Entscheidungen über die Sinnhaftigkeit, vielleicht sogar die Notwendigkeit der Weiterführung von Projekten (bzw. relevanten Teilen davon) beitragen könnte, die Kontinuität sichern, ohne einen finanziellen Rahmen zu sprengen.

Im vorliegenden Falle scheint uns eine solche Überlegung angebracht. Die demografische Entwicklung fordert Kontinuität von Programmen und Projekten ein, da sie zumindest für die nächsten 20 Jahre klare Perspektiven aufzeigt. Im Projektverlauf sind hierzu Überlegungen, Ideen und Konzepte zur Weiterführung des Projektes entstanden, die kurz skizziert werden sollen:

### (1) Aufbau von Senioren-Media-Clubs:

Diese Clubs werden für Senior(inn)en entwickelt, die aus Kursen zur Nutzung neuer Medien und speziell des Internets heraus ein Dauerinteresse an den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien und -produkten entwickelt haben. Schüler(innen) übernehmen hier ehrenamtliche Beratungs- und Betreuungsfunktionen. Damit wird der Generationendialog, der in den Internetkursen der Schüler für Ältere begonnen worden ist, alltagsbezogen weitergeführt.

Ein erstes Modell dafür, der „Senioren – Internet – Club“ Leipzig (SICL e. V.) zeigt, dass diese neue Facette des Projektes auf beiderseitiges Interesse stößt und durchaus das Potenzial zu einer Weiterentwicklung des Projektes in sich birgt.

## (2) Technologiezentrum 50+

Die in der bisherigen Projektarbeit gesammelten Erfahrungen zeigen zweierlei:

- Die Zugangsbarrieren für Senior(inn)en zu Internet und Multimedia können wesentlich herabgesetzt werden. Damit ist nicht nur die stärkere individuelle Nutzung der neuen Technologien verbunden, sondern auch das Bedürfnis, Gemeinschaften zu bilden sowie auch andere Alltagsthemen bis hin zu gemeinsamen Aktionen anzugehen. Die These einer – mit der Nutzung neuer Technologien verbundenen – Vereinsamung und sozialen Isolation ist aufgrund dieser Erfahrung kaum haltbar.
- Die bisherige Ausrichtung der Projektarbeit auf die Technologiesegmente Computer und Internet muss, wenn man älteren Menschen eine umfassende Teilhabe an der immer mehr technikgetriebenen gesellschaftlichen Entwicklung ermöglichen will, auf weitere Themen ausgedehnt werden. Der Umgang mit Handys, Automaten, Heimelektronik etc. und deren immer komplizierter werdenden Bedienungsflächen ist eine Herausforderung, der nur über bestimmte Formen alltagsbezogener Lern- und Erprobungsszenarien begegnet werden kann.

Ein neues Projektziel besteht deshalb darin, neuartige Ermöglichungsformen und -räume zu schaffen, wo neue Technologien mit Lernangeboten zu Alltagsthemen und Lebenslagen (Kunst, Kultur, Freizeit, Gesundheit etc.) verbunden sowie generationenverbindende und -übergreifende Erlebniswelten erschlossen werden. Dies soll durch den Aufbau eines „Technologiezentrums 50+“ geleistet werden, wobei auch hier ein spezifisches Profil in generationenübergreifenden und -verbindenden Aktivitäten liegt.

## (3) Schülerfirmen

Unter dem Gesichtspunkt einer stärkeren Öffnung der Schulen in das regionale/soziale Umfeld und die Einbindung in diesbezügliche Entwicklungsvorhaben ist die thematische/fachliche Ausweitung des Geschäftsfeldportfolios von Schülerfirmen notwendig. Entwicklungsaufgaben hierfür (und z.T. schon in der Diskussion) sind:

- Agenturen für die Vermittlung von Unternehmenspraktika, Organisation von Seminaren/Workshops zur Berufsorientierung, Vermittlung von Ferienjobs etc.
- Kontaktbüro zu regionalen Entwicklungsgremien (Regionalmanagement, RTL/LEA)
- Redaktion von Schülerzeitungen, die außer schulischen auch regionale Themen aufgreifen und an der Herausgabe von Regionalzeitungen (Print und Online) mitwirken.

In der Umsetzung sind Senior(inn)en als lokale/regionale Akteure sowohl als Ideen- und Impulsgeber als auch als praktische Helfer tätig.

#### (4) Gestaltung von Alltagsleben

Hier sind Aktionen vorgesehen, in denen Ältere und Jüngere ihre je spezifischen Kompetenzen und Erfahrungen verbinden:

- „Handyschule“ (Jüngere führen Ältere in die Handybedienung, SMS usw. ein)
- „Geräte von damals für heute“ (Ältere vermitteln Jüngeren die Funktionsweise und Bedienung von Geräten „von damals“: Haushaltsgeräte, technische Geräte auch aus dem Fundus von Universität/Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur/Volkshochschule. (Verbindung mit Technologiezentrum 50<sup>+</sup>)

#### (5) Lernen im öffentlichen Raum

Vorgesehen ist eine generationenübergreifende Aktion „Fragen, die das Leben stellt“. Hierzu äußern sich Ältere und Jüngere zunächst getrennt, dann in gegenseitigen Kommentaren und schließlich gemeinsam. Die Aktion soll stattfinden in einer Verbindung aus

- medialen Aktionen (Stadtfernsehen, Stadtradio)
- öffentlichen Foren und
- Gesprächsreihen.

Kooperationen sind vorgesehen mit „Radio Blau“ (Stadtradio) und Leipzig-Fernsehen sowie MDR-Kultur. Die getrennte Befragung verschiedener Generationen hat bereits begonnen.

#### (6) Ästhetisch-kulturelle Aktionen

Aufgrund der äußerst positiven Erfahrungen mit dem Theaterspektakel 2002 sollen erweiterte Aktionen durchgeführt werden:

- Projektseminar für Senioren, Studierende und Schüler zur Erarbeitung einer Inszenierung „Alt und Jung gemeinsam – Geht denn das?“ (Arbeitstitel), die als Abschlussveranstaltung des Seniorenkollegs im Sommer 2003 öffentlich aufgeführt wird.

#### (7) Forschungs- und Aktionsvorhaben „Bildungswege ostdeutscher Frauen“

(Gender-Perspektive)

Das Vorhaben setzt sich zusammen aus

- biographischen Interviews zu den Bildungswegen von drei Frauen aus jeweils einer Familie (Großmutter – Mutter – Tochter)
- Gruppengesprächen mit den drei Frauen
- einer gemeinsamen Gesprächsrunde aller Befragten und der
- Dokumentation der Interviews mit Fotos als eine Art Lesebuch.

(8) „Werkstattgespräch“ – Projektseminar am Lehrstuhl für Erwachsenenpädagogik

Im Rahmen dieses Projektseminars wird eine Befragung von Senioreneinrichtungen nach Seniorenbildung und ihrer Nutzung durchgeführt. Die Ergebnisse sollen in einem anschließenden Werkstattgespräch unter dem Motto „Alter und Bildung“ in Kooperation mit dem Seniorenbeirat der Stadt Leipzig vorgestellt werden. Das Ziel dieser Arbeit besteht in der Erfassung des IST-Zustandes von Seniorenbildung in Leipzig als Ausgangsposition für die gemeinsame Weiterentwicklung. Eine Ergänzung für den Bereich des generationenübergreifenden Lernens in Senioreneinrichtungen von Leipzig ist in einem nächsten Schritt angedacht. Im Werkstattgespräch können Verbindungen hergestellt werden, Erfahrungen auf diesem Gebiet ausgetauscht werden und Perspektiven für die Zusammenarbeit in Leipzig entwickelt werden.

### **5.3. Weiterführende Forschungs- und Gestaltungsansätze**

#### **Erhaltung und Reanimation von Innovationspotenzialen Älterer in der Informationsgesellschaft**

##### Präambel:

Die Altersstruktur der deutschen Bevölkerung – ja großer Teile Europas – zeigt einen ganz anderen Aufbau als die eines Entwicklungslandes. Sind z. B. in Tunesien mehr als 50% der Bevölkerung unter 22 Jahren, so sind das in Deutschland nur etwa 20%. In Deutschland wird aus der bekannten Alterspyramide vor den beiden Weltkriegen zunehmend ein „Altersbaum“ mit weit ausladenden Zweigen im oberen Bereich.

Gab es 1950 etwa 20 Millionen Deutsche bis 18 Jahre und etwa 10 Millionen über 60-Jährige, so kehrt sich das Verhältnis bis zum Jahre 2020 geradezu um: In der Prognose gibt es dann nur 10 Millionen Jugendliche bis 18, denen 20 Millionen Senioren über 60 gegenüberstehen. Das hat weitreichende Konsequenzen für die Gesellschaft, für die Wirtschaft, insbesondere auch für das Arbeitsleben jedes Einzelnen. Die Gesellschaft kann es sich einfach nicht leisten, die großen Ressourcen, die mit der Berufs- und Lebenserfahrung der Älteren offensichtlich vorhanden sind, nicht zu nutzen, nur weil diese es sich nicht zutrauen, sich die Mittel und Methoden der modernen Informations- und Kommunikationstechnik zu erschließen.

Aktive Ältere nehmen diese Hürde, nicht wenige aber sehen sich vor solch große Barrieren und Hemmnisse gestellt, dass sie es nicht vermögen, ein Handy, einen Fahrkartenautomaten oder gar einen Computer zu bedienen.

Es kommt heute und besonders in der Zukunft darauf an, den Geburtenrückgang einer alternden Gesellschaft durch den Erhalt oder die Wiedererweckung der Leistungsfähigkeit erfahrener älterer Menschen und durch die Verbesserung von deren Anpassungsfähigkeit an die Nutzung moderner Technologien zu kompensieren.

Die Schlüsselfrage für die Sicherung des Wirtschaftsstandortes Deutschland und für die Gewährleistung des Erhalts unseres Lebensstandards ist, ob eine Gesellschaft mit einem hohen Anteil alter Menschen mit jüngeren Gesellschaften konkurrieren kann, indem sie die Älteren rechtzeitig und nachhaltig befähigt, neue Technologien kennenzulernen, anzunehmen und vor allem auch zu nutzen – zum Wohle aller und jedes Einzelnen. Dadurch entstehen zusätzliche Dienstleistungsbedürfnisse und Produktnachfrage im Seniorenmarkt, die nicht zuletzt auch eine beträchtliche Anzahl neuer Arbeitsplätze schafft.

#### Ziele:

Es sollen folgende Themenfelder untersucht werden:

- Soziale und psychische Befindlichkeiten älterer Menschen mit dem Ziel der Anhebung von deren Lebensmut und Optimismus im derzeitigen gesellschaftlichen Wandlungsprozess.
- Individuelle biografische Entwicklungswege von Senioren unterschiedlichen Bildungsstandes beim Kennenlernen, Verstehen und Nutzen der modernen Informations- und Kommunikationstechnik.
- Hemmnisse, Ängste, Vorbehalte, die sich mit der neuen Technik vor den Senioren auf tun, und Wege zur Überwindung dieser Schwierigkeiten unter besonderer Berücksichtigung des Lernens im generationenübergreifenden Dialog.
- Erhalt und Aufbau von Innovationspotenzialen Älterer als Voraussetzung für die Wiedereingliederung in die Arbeitswelt (Untersuchung von Modellvarianten).
- Erhärtung der Hypothese, dass gewisse intellektuelle Fähigkeiten Älterer in der bewussten interaktiven Beschäftigung mit modernen Medien zurückgewonnen werden bzw. mindestens deren Abbau signifikant verzögert wird.